ATARI magazin

3 Juni/Juli '98 8. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





Cracker attackiert Hochschulen

* NEU * NEU *

PD-MAG 3/98
Diskline 52

Bericht: **Was ist Künstliche Intelligenz ?**



Games Guide
Atlantis-Teil 2

PD-Ecke
Saga Adventure

Oldieecke
Boulder-Dash

Serie
Adventure Corner
PC-XL Workshop

Tips & Tricks
Bilder wandeln
Rätselecke

***Workshop*:** **Programmiersprachen und Leitfaden**

Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald.



Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen.

Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebnis.

Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.

Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rauchen bringt. Eine Super-Umsetzung des AMIGA-Suchtspiels `LOGICAL', das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich.

Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasterfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen; DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind; keine Charakter-Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt; 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170 DM 16,80

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

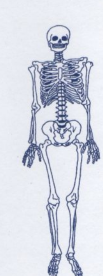
Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.



Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.

Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari-Freunde,

diese Ausgabe steht wieder ganz im Zeichen der Verlängerung für das 2. Halbjahr 1998. Ich wundere mich immer mehr, wie schnell doch die Zeit vergeht. Leider sind auch die aktiven Atari-User mit der Zeit immer weniger geworden.

WICHTIG: Verlängerung 2/98

Seit Jahren kämpfen wir gegen die sinkenden Mitgliederzahlen an - leider meistens vergeblich. Damit uns aber das ATARI magazin auch weiterhin erhalten bleibt, müssen wieder alle User rechtzeitig Ihre Verlängerung an uns schicken. Ich weiß, daß ich mich immer wieder wiederhole, aber das wird wohl bis zum Ende des ATARI magazins so bleiben.

Bei früheren Verlängerungen habe ich immer erwähnt, wie wichtig es ist, daß auch alle User das PD-MAG und das SYZYGY bestellen. Leider gibt es hier schon eine unerfreuliche Änderung. Stefan Lausberg und ich haben gemeinsam beschloßen, daß das SYZYGY mit dieser Ausgabe eingestellt wird. Mehr Infos finden Sie dazu auf der Seite 24. Ich möchte mich an dieser Stelle bei Stefan recht herzlich bedanken, daß er sich über viele Jahre für das SYZYGY eingesetzt hat.

Termin 28. Juli 1998

Bitte vergessen Sie diesen wichtigen Termin für Ihre Verlängerung nicht. Und wie gewohnt, alle sollten dabei bleiben und auch das PD-MAG bestellen. Lesen Sie auch die Seite 5 "Aktuelle Verlängerung".

Nun wünsche ich Ihnen viel Spaß mit der neuesten Ausgabe und verbleibe

mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: Denken Sie auch daran, daß wir auf Ihre aktive Mitarbeit am ATARI magazin zählen.

ATARI magazin 2/98

INHALT

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 10. August.

Beachten Sie bitte die Angebote

Geburtstagsblatt - Seite 14

PD-MAG/Syzygy - Seite 40

WICHTIG

Verlängerungstermin

28. Juli 1998



GAMES GUIDE

An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Hallo Leute!

Wieder einmal ist es an der Zeit die neuesten Tricks an den Mann/die Frau zu bringen.

Wie immer habe ich auch diesmal wieder ein paar recht brauchbare Tips zusammenstellen können!

Levelcodes Spider

Level 11= Ganzo

Level 21= Scooter

Level 31= Spencer

Levelcodes Shit

Level 10 Bhurp

Level 20 Zoefa

Level 30 Heurf

Passwörter zu KNOCK

Flexure, Good Luck

Thinker

Beim Zauberwürfel lautet der Code für Level 2 Cepheus. Um den Code einzugeben müßt Ihr im Spiel Return drücken und dann den Code eintippen.

Starriders 2

Um dieses Spiel im schwersten Schwierigkeitsgrad zu schaffen müßt Ihr gleich zu Beginn in das feindliche System fliegen und dort so schnell wie möglich alle Städte vernichten.

Danach kommen keine neuen Angreifer mehr auf Euch zu, und Ihr könnt in aller Ruhe Eure nun schwer unter Feuer stehenden Planeten von den Invasoren befreien!

Ninja

Wenn Ihr den Joystick bei gedrückter Feuertaste nach hinten zieht, schlägt Euer Ninja mit dem Schwert zu!

So, das war's dann auch schon wieder. Bis zum nächsten mal Euer

Sascha Röber

ATLANTIS (2.Teil)

Ja, und nun geht es endlich mit der Schatzsuche in der versunkenen Stadt Atlantis weiter. Die Perlen und Diamanten kann man an einzelnen Stellen mühsam einsammeln oder auf dem kurzen Weg mit dem Schwert erobern.

Ich habe beide Varianten gemischt, weil ich eine Perle noch nicht gefunden habe.

- Spielstand mit L von der Arbeitskopie der Programmdiskette, Seite 1 laden oder neu spielen.



ATARI magazin - ATLANTIS - Teil 2

Gang mit Loch: LEGE ATEMGERAET, W, W, S,

Schlafgemach: FANGE SCHLANGE, Mit NETZ, NIMM PERLE (1.), N, O, N, O, O, O, S,

Schwimmhalle: LEER NETZ, NIMM PERLE, GEH BECKEN, OEFFNE SCHIEBER, SCHWIMM BECKEN, NIMM PERLE (2.), RAUF, W, N, N, W, LEGE NETZ, W, S,

Küche: ZUENDE FEUER, Mit FEUERZEUG, NIMM HONIG, S,

Leerer Raum: SCHIEBE TEPPICH, OEFFNE FALLTUER, RUNTER, ZUENDE LAMPE, S,

Gefährlicher Gang: BINDE SEIL, Um SAEULE, WIRF SEIL, O, S, NIMM SCHLUESSEL, N, O,

Waffenkammer: NIMM SCHWERT, NIMM PERLE (3.), SCHLAGE SCHWERT, NIMM PERLE (4.) <SCHLAGE SCHWERT, NIMM PERLE ergibt eine weitere Perle>, N, W,

Krypta: OEFFNE SARG, LEGE HONIG, NIMM DIAMANT (1.) <SCHLAGE SCHWERT, NIMM DIAMANT ergibt einen weiteren Diamanten>, LEGE SCHWERT, W, W,

Weinkeller: NIMM FLASCHE, O, N,

Kerker mit Bett: VERSCHIEB BETT, KRIECH TUNNEL, NIMM PERLE (5.), RAUS, N, OEFFNE BEUTEL, NIMM DIAMANT (2.), S, O, S, W, W, RAUF, LEGE LAMPE, W,

Schlafgemach: NIMM BILD, LEGE BILD, OEFFNE SCHRANK, Mit SCHLUESSEL, NIMM DIAMANT (3.), LEGE SCHLUESSEL, S,

Gang mit Vase: GREIF VASE (4.), W, STEIG SAEULE, NIMM PERLE (6.), RUNTER, N, O, SIEH TEMPEL, NIMM PERLE (7.), N,

Wächter d. Wassers: LEGE DIAMANTEN (es müssen 4 sein!), IN AUGEN, FUELLE WASSER, GIESSE SCHALE, In RECHTE (rechte zuerst!), FUELLE WASSER, GIESSE SCHALE, In LINKE, FUELLE WASSER, GIESSE SCHALE, In RECHTE, FUELLE WASSER, GIESSE SCHALE, In LINKE, N,

Wächter d. Himmels: GEH WAECHTER, Zum GRUENEN, DREH WAECHTER, N, GEH WAECHTER, Zum GELBEN, DREH WAECHTER, O, GEH WAECHTER, Zum BLAUEN, DREH WAECHTER, S, GEH WAECHTER, Zum ROTEN, DREH WAECHTER, W,

Wächter d. Feuers: OEFFNE FLASCHE, LEERE FLASCHE, In SCHALE, ZUENDE SCHALE AN, Mit FEUERZEUG, LEGE PERLEN ENDE???

Wer eine bessere Lösung hat, setzt sich bitte mit mir in Verbindung. Gerd Glaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow, Tel.: 03338/3250

Aktuelle Verlängerung

2. Halbjahr 1998

Termin: 28 Juli 1998

Wie bei den letzten Verlängerungen finden Sie in dieser Ausgabe ein DIN A4 Blatt für Ihre Bestellung. Auf der Vorderseite befindet sich wieder die Liste für die Programme, die Sie sich aussuchen können. Bis zum 28. Juli können Sie auch Ihr Treueprogramm für die Verlängerung und für das PD-MAG, leider nicht mehr für das SYZYGY (siehe Vorwort) auswählen.

So, nun wird es aber richtig kompliziert - genau das richtige für alle Computerfreaks. Freundlicherweise hat mir Andreas Magenheimer bei seinem letzten Besuch einige Programme aus dem Nachlaß von Armin Stürmer übergeben. Es handelt sich dabei um folgende Programme:

Jinks, Parsec XL, Mike´s Slotmachine II, A Hacker´s Night, Herbert 1, Spider/Snap II Plus, Print Star 1, Print Star 2, Pungoland

Im Durchschnitt haben wir jeweils 10 Stück von jedem Programm. Daher können wir diese Programme nicht in die offizielle Programmliste für die Verlängerung aufnehmen. Sie können sich vielleicht vorstellen wie kompliziert der Versand wäre, wenn Sie Programme wollen, die auf Grund der kleinen Stückzahl schon vergriffen sind. Wir müßten wieder alle anschreiben - Programm vergriffen - bitte neues Programm aussuchen.

Dennoch wollen wir Ihnen diese Programme nicht vorenthalten. Die einzige Lösung für dieses Problem, die ich in der Sommerhitze gefunden habe ist folgende:

Falls Sie eines dieser Programme für Ihre Verlängerung wollen, rufen Sie mich unter der Nummer 07252/4827 ab 18 Uhr an. Ich kann Ihnen dann sagen, ob das eine oder andere Programme noch da ist und Sie es in Ihre Bestellung eintragen können.

Ich hoffe, dies war nicht allzu kompliziert. Falls Sie Fragen haben, rufen Sie mich einfach an.

In Erwartung Ihrer Verlängerung verbleibe ich Ihr

Werner Rätz



von Highlander Soft

Bilder wandeln

Hallo Atarianer! Eigentlich sollte heute der Workshop über den 800 XL-DJ starten, was auf einen späteren Zeitpunkt verschoben wurde.

Die Seiten des Magazines müssen trotzdem gefüllt werden, also habe ich mir gedacht, daß ich euch heute mal mit dem Thema "Bilder wandeln" quälen möchte. Damit sind Bilder im 256-Farben-Format gemeint (keine Koala oder Micropainter-Bilder!). Diese Bilder müssen im *.GIF-Format vorliegen, um sie anständig konvertieren zu können. Eines der dazu benötigten Programme heißt **APACVIEW** in der Version 2.4 (siehe Bild).

```
APACVIEW V2.4
Copyright (c) 10/92 Jeff Potter
<<Adjust Hue for purest yellow>>
Commands:
A  Load .APC file              B  Toggle Blank
D  View Directory              I  Load JLC file
L  Load .GIF file              M  Select Mode
P  Load .PZM file              S  Save current
V  View current                Z  Exit to DOS
!  Unjam XF551                 *  Shareware Note

Current Parameters:

Width:  0                      Width divide:   4
Height: 0                      Height divide:  2
Colors: 1                      X bias:         0
Mode:   APAC                   Y bias:         0
Press START after viewing to return.

you Choise:
```

Hauptmenü von Apacview 2.4

Wie bekommt man die *.GIF-Bilder auf den XL? Dazu benötigt man den 800 XL-DJ (für ST-User) oder den XFormer (für PC). Wie es auf der Mac-Seite aussieht, weiß ich nicht.

Ich denke aber, daß der 800 XL-DJ auch unter MagiC-Mac laufen wird. Die Verbindung wird mit dem SIO2PC (für PC und ST(E)/TT/Falcon) oder mit dem Turbo-Link für ST(E)/TT/Falcon aufgebaut.

Die Bilder werden entweder auf eine XL/XE-Disk übertragen oder direkt vom "großen Rechner" in APACVIEW eingelesen mit der Funktion -L-. Das Bild wird nach dem Laden sofort angezeigt. Mit START geht es wieder zurück zum Menü. Dort kann das Bild mit der Funktion -S- als APAC-Bild gespeichert werden. Das gespeicherte File benötigt 62 Sektoren, ist aber nicht mit Micropainter Bildern zu verwechseln. Deshalb sollte als Extender *.APC verwendet werden. So kommt man nicht so schnell durcheinander bei den vielen Formaten.

Beim 800 XL-DJ und unter Turbo-DOS ist es kein Problem, die Bilder direkt von der Festplatte meines TT 030 zu lesen. Glücklich wer eine RAMDISK oder XL/XE-Festplatte sein eigen nennt, denn so können die *.APC-Files direkt auf die RAM-DISK oder XL/XE-Festplatte geschrieben werden und später von dort in das PAINT 256-Format gewandelt und auf Diskette oder Festplatte gespeichert werden.

ANMERKUNG:

Die Darstellung der Bilder mit 256 Farben erfolgt über DLIs. Dabei sind die Bildinformationen in GR.9 und die Farbinformationen in GR.11 enthalten. Durch Umschalten der Grafikstufen (nicht für das Auge sichtbar) werden die Bilder dargestellt. APACVIEW speichert die Bilder in einem verfremdeten GR.9-Format ab. Genauere Informationen können dem DOC-File zu APACVIEW entnommen werden.

Wer denkt, jetzt seien die Bilder schon fertig, der irrt! Nun kommt der zweite Teil der Konvertierung. Dazu wird der Turbo-Basic-Konvertierer von Heiko Bornhorst, Paint-256 oder eine Routine, die von Mirko Sobe programmiert wurde (läuft nur unter BOSS XL/XE**), gebraucht. Beschränken möchte ich mich auf den Konvertierer von Heiko, denn die Routine ist schnell, unkompliziert und kann von jedem leicht an seine eigenen Bedürfnisse angepasst werden.

Kommen wir nun zur Bedienung des Konverters: Zunächst einmal muß Turbo-Basic vorgeladen und das Programm abgetippt werden. Das sollte schnell erledigt sein. Auch abgespeichert?

Startet man das Programm, erscheint oben eine Meldung über das Programm und den Autor. Danach kommt die Aufforderung, den Filenamen des zu ladenden Bildes im Gr. 9/11-Format anzugeben. Wurde das Bild eingeladen (es wird nicht angezeigt!), wird nachgefragt, ob das Bild als Graustufen- oder 256-Farben-Bild abgespeichert werden soll.

Ist die Wahl getroffen muß noch der Filename für das zu speichernde PAINT-256-Bild eingegeben werden und FERTIG! Das Programm beendet sich nach dem Speichern. Als Standard für die 256-Farben-Bilder hat sich als Extender *.256 ausgebreitet und sollte beibehalten werden, damit Verwechslungen ausgeschlossen werden können.

Ich habe mir dieses kleine Utility so angepasst, daß es die Bilder (die ich vorher mit APACVIEW in die RAMDISK geschrieben habe) von der RAMDISK direkt auf Laufwerk 1 schreibt; und zwar alle.

Kurze Programminfo:

Das Programm liest ab Zeile 6 die Daten des GR. 9/11-Files in den Speicher ab $8000. In den Zeilen 19-25 werden die Bildinformationen für das 256-Farben-Bild gespeichert, wobei die ersten 3840 Bytes die Werte für die Farbzeilen enthalten und die nächsten 3840 Bytes sind für die Helligkeitswerte.

Hier nun zuerst mal das Listing:

```
0 POS. 8,0:? "PAINT 256 - Constructor"
1 POS. 5,1:? " (P) 1997 Heiko Bornhorst"
2 ? :? :POKE 82,1:? :DIR :?
3 DIM A$(20),B$(40),C$(20):B$(40)="*"
4 ?:INPUT "Gr. 9/11-File (Dn:..): ",A$
5 CLOSE #1
6 TRAP 4:OPEN #1,4,0,A$:? A$
7 ? :? "Lade Bilddaten ...";
8 TRAP 9:BGET #1,$8000,7680:GOTO 10
9 ? :? "FEHLER - File zu kurz!":?:END
10 CLOSE #1:C$=A$
11 ?:?
12 ? "Graustufen/Normal:(G/N): ";
13 A=A&$5F
14 ? CHR$(A):? :?
15 INPUT "PAINT256-File (Dn:..):",A$
16 OPEN #1,8,0,A$
17 ? :? "Schreibe Bilddaten ...";
18 TRAP 28
19 FOR I=0 TO 190 STEP 2
20 IF A=71 THEN BPUT #1,ADR(B$),40
21 IF A=78 THEN BPUT #1,$8000+I*40,40
22 NEXT I
23 FOR I=1 TO 191 STEP 2
24 BPUT #1,$8000+I*40,40
25 NEXT I
26 CLOSE #1
27 ? :? :? "Fertig!":GOTO 29
28 ? :? "DISK - FEHLER":CLOSE #1
29 POKE 82,2:?
30 GET K
32 END
```

Die abgespeicherten Bilder können mit FADE 256 angeschaut werden. Auch dieses Programm stammt aus der Feder von Heiko Bornhorst und ist Freeware. Zu erhalten bei mir oder von Heiko selbst (Adresse folgt am Schluß). Mit dem VIEWER 256, den ich programmiert habe und der auf dem PD-Mag und im ABBUC-Mag erschienen ist, können die Bilder natürlich auch betrachtet werden. Hat man BOSS XL/XE werden die Bilder auch direkt aus dessen Desktop angezeigt.

Damit bin ich für heute auch schon am Ende angelangt. Anschließend noch ein paar Adressen, wo Ihr Euch die Programme saugen oder besorgen könnt.

* APACVIEW gibt es beim ABBUC oder auf den meisten FTP-Servern. APACVIEW ist Shareware!

** BOSS XL/XE stellt einen Desktop auf dem XL/XE dar, der sehr dem der STs und Windows ähnelt.

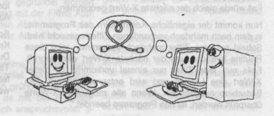
*** Um das Programm abtippen zu können wird Turbo-Basic XL benötigt.

Der 800 XL-DJ liegt zum Download in der Frosch BBS Trier (0651/9930117) in Brett 16.

Bis zum nächsten mal wünsche ich euch viel Spaß und verbleibe mit ATARIanischen Grüßen...

Raimund Altmayer





Hallo Rätselfreunde!

Nachdem ich im letzten ATARI magazin die neue Rätselaufgabe durchgelesen hatte, dachte ich mir, daß ich doch auch einmal wieder mitmachen könnte. Also nochmal genau die Aufgabenstellung studiert und ran ans Werk.

Es ging darum, daß in einer Zahl X und ihrem Quadrat Y die Ziffern 1 bis 9 nur jeweils 1x vorkommen durften, und die Ziffer 0 nicht verwendet werden durfte.

Das bedeutet nun, daß wenn man die beiden Zahlen X und Y nebeneinander schreibt, diese neue Zahl schon einmal nicht mehr als 9 Stellen haben darf, da ja keine Ziffer von 1-9 mehr als einmal vorkommen darf. Mit diesem Wissen kann man nun sowohl die kleinst- als auch die größtmögliche Zahl für X ausrechnen:

Anzahl der Stellen von X + Anzahl der Stellen von Y = 9

Wer sich noch an den Matheunterricht zurückerinnern kann (und möchte!), dem wird vielleicht wieder einfallen, daß das Gegenteil zum Quadrat die Quadratwurzel ist. 2^3=9 -> Wurzel aus 9 = |3| (+- 3)

Wir können nun den Taschenrechner ein wenig quälen, indem wir näherungsweise den kleinsten X-Wert suchen. Aus dem Kopf weiß man vielleicht noch, daß 20^2 = 400 ist. Wenn man also 20 und 400 nebeneinander stellt, kommt "nur" eine 5-stellige Zahl heraus. Mit ein wenig Weiterprobieren kommt man dann auf den Wert 317 für X und 100489 für dessen Quadrat. 317 ist also die kleinste Zahl, die mit 100489 als "Nachbarn" eine 9-stellige Kombination ergibt.

Nach demselben Schema kommt man auf 987 als größten Wert. Warum nun 987 und nicht 999? Man beachte nochmal die Aufgabenstellung: Jede Ziffer nur 1x !!

So, nun zur eigentlichen Lösung (siehe Programmlisting): Eine Schleife stellt für X Werte von 317 bis 987 zur Verfügung. Die Zahl X und deren Quadrat werden nun in einem String nebeneinander gestellt, um den Lösungsweg zu "verbildlichen"(Zeile 24). Um Rechenzeit zu sparen, wird als erstes überprüft, ob die "Ziffernreihe" nicht eine 0 enthält, was ja verboten ist; in solch einem Fall würde gleich der nächste X-Wert genommen.

Nun kommt der eigentliche Kontrollkern des Programms, in dem nach mehrfach vorhandenen Ziffern gesucht wird. Sobald nur eine Ziffer mehrfach vorkommt , wird diese Routine beendet, und der nächste X-Wert wird geprüft. Falls nun jede Ziffer nur einmal vorkommt, ist dieser X-Wert eine Lösung und wird entsprechend auf dem Bildschirm ausgegeben. Wenn alle möglichen X-Werte überprüft wurden, ist das Programm beendet.

```
10 REM ************************************
11 REM **  ATARI-Magazin 09/98          **
12 REM **                               **
13 REM **Loesung zur Raetselaufgabe**
14 REM ************************************
15 REM **    programmiert von           **
16 REM **                               **
17 REM **    Heiko Bornhorst            **
18 REM **    Wasserkamp 14a             **
19 REM **    49593 Bersenbrueck         **
20 REM ************************************
21 DIM X$(9):AGZ=0:ST=0:X2=10^6+317
22 CLS :? :? "Suche nach Zahlen ...":?
23 FOR X=317 TO 987
24   X$=STR$(X*X2):? X$
25   IF INSTR(X$,"0")>0 THEN 32
26   AZOK=0:TZ=1
27   REPEAT :AZ=0
28    REPEAT :ST=INSTR(X$,STR$(TZ),ST):AZ=AZ+(ST>0):UNTIL ST=0
29    TZ=TZ+1:AZOK=AZOK+(AZ=1)
30   UNTIL AZ>1 OR TZ=10
31   IF AZOK=9 THEN ? "Bedingung erfuellt: X=";X;"  X^2=";X$(4):AGZ=AGZ+1
32   X2=X2+1:NEXT X
33 ? :IF AGZ=0 THEN ? "Keine Zahl";:GOTO 35
34 IF AGZ>0 THEN ? AGZ;" Zahlen";
35 ? " gefunden !!"
36 END
```

Kommen wir nun zum Ergebnis: Es gibt 2 Zahlen, die die gestellte Bedingung erfüllen:

567(^2=321489)

854 (^2=129376)

Falls irgendjemand Fragen zur Lösung hat, kann er sich ja an mich wenden. Ansonsten wünsche ich Euch noch viel Spaß mit diesem ATARI magazin und sage Ciao bis zum nächsten Mal.

Heiko Bornhorst

Das neue Rätzel

Heute nun eine Aufgabe, die uns Alexander Blacha schon vor längerer Zeit zugeschickt hat.

Al Khasib, der Wesir von Ägypten, rüstete zu einer längeren Reise. Er übergab seiner Gattin einen Beutel mit 492 Golddukaten und bat sie, ihrem geliebten Sohn Ibrahim im nächsten Monat zum Geburtstag eine seinem Alter entsprechende Anzahl von Dukaten zu schenken.

So möge sie auch an den folgenden Geburtstagen des Knaben handeln. Einmal werde sie genau die restlichen Dukaten zum Geburtstag schenken. Am darauffolgenden Tag werde er, Al Khasib, auch zurückkehren. Wie oft feierte Ibrahim ohne den Vater Geburtstag, und wie alt war er bei der Rückkehr des Vaters?

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Hallo AM-Leser!

Ich weiß was Ihr jetzt sagen wollt, Sascha Röber schreibt wieder etwas für die Kommunikationsecke, das kann ja nur ein Aufruf zum Intro-programmieren sein! Recht habt Ihr!

Wieder einmal muß ich um Hilfe beim Erstellen der PD-Mag Intros bitten, denn nach wie vor hat mich noch kein Intro-Coder erhört und da ich von Natur aus stur bin, kommt hier noch einmal meine Standart-Bitte an alle Intro-Coder! Schreibt mal etwas für's PD-Mag, über die Bezahlung läßt sich reden! Ein PD-Mag Intro muß dies können:

1) Von Basic aus ladbar sein

2) Nach Abbruch durch Space oder Start das Basicfile Autorun.Bas starten!

3) Nicht länger als 150 Sektoren sein!

Das sind nicht zu viele Bedingungen für ein Intro, gelle? Ich nehme auch gute Basic-Intros, hauptsache es ist recht fröhlich, hat eine Laufschrift und eine Musik!



So, und nun will ich mal etwas Werbung in eigener Sache machen! Der PD-Mag Club hat endlich das Hint-Hunt-Book fertig, jenes tolle 22 Din A4 Seiten Heft voller Tips rund um die Atari 8-Bit Spiele! In dem Heft findet Ihr satte 15 Adventurelösungen, viele Levelcodes zu unterschiedlichen Spielen, ca. 80 ausführliche Freezer-pokes zu Top-Spielen, ca. 50 Diskmo-nitor-Pokes, 30 allgemeine Cheats und vieles mehr!

Diese wirklich gute Sammlung der besten Tips gibt es für schlappe 10,-DM plus Versand direkt beim PD-World-Versand! Also, wenn Ihr endlich mal die kniffligen Spiele beenden wollt, dann schreib an: PD-World-Versand, Bruch 101, 49635 Badbergen. Oder bestellt einfach per Telefon unter 0171/9254660!

Sascha Röber

****

Nachruf auf Armin Stürmer

****

Hallo liebe Leser!

Am Donnerstag den 5.2.98 starb nach langer Krankheit Armin Stürmer, der langjährige Leiter des AMC-Verlags.

Armin hatte schon lange mit seiner angeschlagenen Gesundheit zu kämpfen, doch trotz dieser Probleme war er zumindest soweit ich dies beurteilen kann immer ein lebenslustiger und ausgeglichener Mensch, der für seine große Leidenschaft dem Atari 8-Bit gegenüber bekannt und beliebt war.

Vieles haben wir Atari-User Armin und seinem Team zu verdanken, und ich finde wir sollten uns doch einmal genauer ansehen, was Armin so alles geschaffen hat!

1983 begann Armins große Zeit am Atari, als er für den AMC, der damals als Computerclub gegründet worden war, einen Vertrag mit der Firma Atari abschloß, der den AMC zum offiziellen Sprachrohr der Atari-Clubs machte.

Nach der Übernahme von Atari durch Jack Tramiel zerfiel diese Partnerschaft und Armin gründete den AMC-Verlag, der ab da mit der Programmierung technisch anspruchsvoller 8-Bit Software begann.

Einige der ersten Programme dieser Zeit waren die Spiele Pyramidos und Mikes Slotmaschine. Nach und nach kamen noch andere Titel hinzu, die sich auf dem deutschen Markt zu recht ihren Platz erkämpften.

1986 erschien dann zum ersten Mal die AMC-Soft, ein Diskettenmagazin mit aktuellen Informationen, vielen Tests und einem regelmäßigen Spieleteil, in dem immer ein neues Spiel veröffentlicht wurde.

Die AMC-Soft war das erste Diskettenmagazin dieser Art und wurde erst 1993 eingestellt. Anfang der 90er Jahre kamen vom AMC-Verlag auch professionelle Hardwarezusätze unter der Bezeichnung "Portronic" auf den Markt, die dem kleinen Atari ungeahnte Dimensionen öffneten.

Durch Geräte wie den Stereo-Blaster konnte unser Atari klangmäßig zu den 16-Bit Rechnern aufschliessen und für den Spieler boten die Joypads, der Superpad- und Powerpad-Reihe eine ganze Pallette an Zusatzfunktionen, die selbst schwerste Spiele lösbar machten.

Viele andere Geräte und kleine Helfer entstanden in dieser Zeit, und zwischendurch startete Armin noch einmal ein kleines Diskettenmagazin namens AMC-Intern, das aber leider durch Armins schlechte Gesundheit schon nach kurzer Zeit wieder verschwand.

Kommunikationsecke

Trotzdem war Armin immer für den kleinen Atari und seine User da, und auch unser PD-Mag hat Armin Stürmer viel zu verdanken, da er uns in der Anfangszeit ebenfalls stark unterstützt hat.

Leider kannte ich Armin persönlich nur von einigen kurzen Treffen auf der ABBUC JHV, doch durch Briefe und Anrufe standen wir beide immer in Kontakt und zumindest ich nannte ihn einen guten Freund. Armin, wir alle werden Dich sehr vermissen und ich hoffe, daß es jemanden von Deinem alten AMC-Team gibt, der Dein Werk in Deinem Sinne fortsetzt.

Sascha Röber

Leserbrief

Hallo Highlander,

Leider war das erscheinen des Atari-Magazin etwas aus den Fugen geraten, und so der Einsendetermin für Deine Programmieraufgabe über das Direktorieprogramm zu kurzfristig. Aber auch so kann ich mich in der nächsten Zeit nicht an Programmieraufgaben beteiligen, denn meine Atarisachen sind nun fast vollständig für meinen geplanten Umzug in Kartons verstaut. Dennoch hat mich Dein Artikel über Druckercodes interessiert, genauso wie Dein Beitrag zum QMEG OS.

Auf so einige Dinge wie Selbsttest etc. kann man ja gut verzichten, und wenn man dafür so einiges geboten bekommt, wie Kaltstart, High Speed, C-Sim, ect., wie beim SPOS oder QMEG, dann ist das eine feine Sache.

Auch ich würde es begrüssen, wenn man in das QMEG noch einen Textviewer integrieren könnte. Vielleicht so wie beim BIBO Dos die Funktion "C", mit der man ja alles mögliche irgendwo hin kopieren kann, und so auch einmal schnell einen Text auf dem Bildschirm lesen kann, ohne vorher einen Editor oder ähnliches laden zu müssen.

Dies würde uns wieder ein Stück unabhängiger von der 1050 machen, die doch leider mit einer gewissen Regelmässigkeit immer mal wieder ausfällt und so etwas entlastet würde.

Das ist auch gut zu gebrauchen, wenn man sich bei einem Adventure mal den Perser anschauen will, weil man in diesem mal wieder nicht weiter kommt.

Vielleicht könnte man es noch etwas bequemer machen, so daß man den Text auf dem Bildschirm nicht immer mit CONTROL+1 anhalten muß, sondern ihn vielleicht blättern kann.

Vielleicht könnte man auch wahlweise eine Umleitung zum Drucker einbauen, um die Texte ausdrucken zu können? Aber das ist sicher eine Frage, wie man das alles im EPROM unterbringen kann.

Ich bin gespannt, und werde mir das Teil sicher in Herten auf der ABBUC-Hauptversammlung zulegen.

Mit besten Grüßen Ronald Gaschütz

GUTE NEUGIKEITEN - SOFTWARE SCHWEMME!!!

Alle, die dachten, neue Software für den ATARI 8-Bit würde es nicht mehr geben, haben sich geirrt, denn es gibt in den USA immer noch einige Firmen, die aktiven Handel damit betreiben und sogar neue Steckmodule produzieren!

Eine davon ist VIDEO 61, die neue und gebrauchte Software für die ATARI-Konsolen 2600, 7800 und 5200 verkaufen und daneben brandneue Steckmodule und Disketten für den ATARI 8-Bit.

Unter über 100 Steckmodulen sind solche Spiele wie Alpha Shield, Claim Jumper, Congo Bongo, Chicken, Dark Chambers, Journey Into Space, Kick-

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

4) Programmierwettbewerb

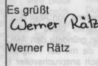
5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

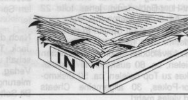
Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt



Werner Rätz



back, Mr. Cool, Space Journey, Springer And Trooper. Von welchen dieser Spiele hat man jemals etwas gehört?

Nicht nur das, VIDEO 61 produzieren ihre eigenen Steckmodule, MYDOS eingeschlossen, und die folgenden neuen Spiele: ROCKS, AMAZEMAZE, HEARTS, MONTANA SOLITAIRE, CHECKERS, JAILBREAK, RICOCHET, SHARP SHOOTER, MY JONG und PADDLE WARS.

Falls man Disketten bevorzugt, sind über 136 Disks vorhanden, eingeschlossen solcher lange nicht mehr erhältlichen Spiele wie Flight Simulator II Und Elektra Glide. Unter den ungewöhnlicheren Titeln findet man Aquatron, Bismarck, Classy Chassis, Divex, Guderian, Knickerbockers, Maxwell Manor, Pensate, Paris In Danger, Space Cowboy, Spite & Malice, Title Bout Boxing und viele mehr. Es ist sicher etwas dabei, was man noch nicht in seiner Sammlung hat.

Die Preise sind relativ hoch, verglichen mit den Raus-Raus-Aktionen in den letzten Zeiten, aber viele dieser Titel sind einzigartig und in Deutschland nie vorher vorhanden gewesen. Steckmodule kosten jeweils $19,95 (ca. 36,- DM), und die Preise für Disketten liegen zwischen jeweils $9,95 (ca. 18,- DM) und $14,95 (ca. 27,-DM). Versandkosten für Übersee sind nicht bekannt, daher sollte man sich vorher bei der Firma erkundigen. Vorteilhafterweise akzeptiert sie auch Visa, Masterclass und American Express Kreditkarten, so daß man in dem Fall den sonst umständlichen Zahlungsweg vermeiden kann.

Am besten, man sendet ein paar Internationale Antwort-Scheine (IRC's) mit der Bitte um eine Preisliste und Angabe der Übersee-Versandkosten an Video 61, 22735 Congo St. N.E., Stacy, MN 55079, USA.

Die Telefonnummer ist 001 612 462 2500, wobei man berücksichtigen muß, daß Minneapolis von der Zeit her 7 Stunden hinter Deutschland liegt. Wer dort etwas bestellt, kann ja hier über diese seltene Software schreiben und auch etwas über die Zahlungsbedingungen erzählen.

Es ist wichtig, daß man diese Informationen mit anderen teilt, um weiter das Interesse an ATARI aufrecht zu erhalten.

Quelle: NEW ATARI USER Nr. 83 vom März/April 1998

Thorsten Helbing

Hallo,

im letzten ATARI-Magazin wurde nach der Meinung der Leser zum Thema Systemöffnung gefragt. Ich glaube, daß sich da in den letzten Jahren einiges getan hat, dem viel zu wenig Rechnung getragen wird. Eine Erweiterung des ATARI-Magazins in Richtung ST halte ich für überflüssig. Für ST, TT usw. User gibt es die ATARI-Inside, das ATARI-Magazin lesen Freaks.

Ich glaube aber, wer sich heute für die alten 8-Bitter interessiert, klebt nicht mehr allein an einem System, wie das früher (schon aus finanziellen Gründen) der Fall war. Ich habe z.B. neben meinen zig ATARI's inzwischen einen C-64, dem noch weitere Commodore- und auch Sinclair-Hardware folgen soll.

Ein systemübergreifendes Computermagazin für 8-Bitter wäre heute wesentlich gefragter als 5 verschiedene, die sich nur auf ein System konzentrieren und selbst in zwei Monaten kaum genug Material zusammenbekommen, von den Lesern ganz zu schweigen.

Interessant wäre ein Magazin, wie es "Happy Computer" vor 15 Jahren einmal war. W. Rätz: Nicht zu vergessen unser früheres Magazin Computer Kontakt).

Die heutigen Freak-Magazine sind relativ teuer, eher schlecht gemacht und bringen wenig informatives. Da überlegt man es sich schon 2x, ob man es dann abonniert, vor allem, wenn man verschiedene Rechner hat.

Ein systemübergreifendes (Print-)Magazin würde mehr Leser ansprechen und könnte dadurch in kürzerer Zeit für weniger Geld mehr Informationen bieten.

Man müßte mal eine Umfrage machen, wer an einem gut gemachten Magazin für z.B. ATARI, Commodore und Sinclair interessiert wäre und was man bereit wäre, dafür auszugeben. Für mich wäre es das, worauf ich schon warte, seit aus "Happy Computer" faktisch "Happy Commodore" wurde.

Bye, Rene Gambke

Internet Online

von Harald Schönfeld

In der heutigen Ausgabe gibt es Neues von Microsoft, dem Amiga und natürlich von Atari, bzw. dem was davon übrig ist, nämlich JTS. Außerdem Infos über Angriffe auf Hochschulserver und eine Möglichkeit, störenden Handy-Fetischisten das Handwerk zu legen.

Prozeß gegen Microsoft auf 8. September angesetzt

Der Beginn des Kartellverfahrens gegen Microsoft wurde vom US-Bezirksrichter Thomas Penfield Jackson am Freitag auf den 8. September angesetzt. Das ist ein Kompromiß, denn Microsoft hatte um eine Frist bis Dezember gebeten, um sich auf das Verfahren vorzubereiten.

Kommunikation - ATARI magazin

Dagegen haben die Bundesregierung und einige amerikanische Bundesstaaten eine gerichtliche Verfügung bereits für den Juni gefordert. Microsoft-Verteidiger John Warden protestierte zwar, daß dies nicht genug Zeit sei, aber immerhin kann das Unternehmen aufgrund der Entscheidung jetzt Windows 98 zusammen mit dem Internet Explorer am 25. Juni ausliefern.

Erst im September kann somit eine vorläufige gerichtliche Verfügung ergehen, die es den Herstellern etwa ermöglicht, den Internet Explorer von Windows 98 zu entfernen oder den Netscape Browser zu installieren.

Microsoft zeigte sich in einer Pressemitteilung mit "einigen Aspekten" des Beschlusses zufrieden und feierte den Sieg für "Microsoft und für alle, die sich für Innovation in der High-Tech-Industrie einsetzen." Man freue sich auf eine "spannende Auslieferung von Windows 98, die dieses innovative neue Produkt ohne Beeinträchtigung seitens der Regierung Millionen von Kunden zugänglich macht."

Und natürlich gibt man sich weiterhin zuversichtlich, daß die bis September vorgelegten Dokumente zeigen werden, daß "Microsoft einen fairen Konkurrenzkampf betreibt und den Kunden einen großen Wert anbietet." Die unendliche Geschichte geht weiter.

"Amiga"-Comeback angekündigt

Auf der Londoner Konferenz "World of Amiga" vernahmen unverzagte Fans der mittlerweile zum Kultobjekt avancierten Computerfamilie wieder einmal die Botschaft: Amiga lebt, soll weiterentwickelt werden und wird neu erstehen.

Wie der Amiga der Zukunft aussehen könnte, steht freilich noch in den Sternen. Jeff Schindler, Chef der inzwischen vom PC-Direktversender Gateway aufgekauften Firma Amiga, sprach in seiner Rede von einer Wandlung zu einem reinen Software-Unternehmen und deutete an, daß ein neues AmigaOS seine Zweckbestimmung in Set-Top-Boxen finden könnte. Im November soll es fertig sein und -- die Fans hörten es mit gemischten Gefühlen -- auf x86-Prozessoren laufen.

Die 1986 von Commodore eingeführten Amiga-Systeme zählten zeitweilig zu den meistverkauften Homecomputern. Die für damalige Verhältnisse richtungsweisende Multimedia-Integration und das fortschrittliche Multitasking-Betriebssystem verhalfen der Rechnerfamilie zu einer begeisterten Anhängerschaft. Commodore versäumte es jedoch, den Erfolg systematisch auszubauen, und mußte 1994 den Konkurs anmelden.

Cracker attackiert Hochschulen

In den vergangenen Wochen ist ein Cracker in diverse Linux-Rechner eingebrochen. Anscheinend sind Hochschulrechner sein bevorzugtes Ziel, es ist aber nicht auszuschließen, daß auch andere Systeme betroffen sind.

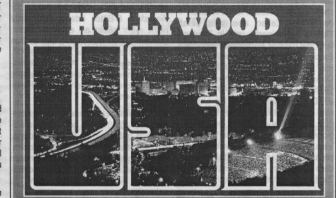
Er benutzt dabei einen beim CERT längst bekannten Bug einer alten IMAP-Version, um Root-Rechte auf dem Rechner zu erlangen. Anschließend ersetzt er unter anderem "login", "ps" und "ls" durch eigene Programme, die seine Spuren verwischen sollen, und startet einen Netzwerk-Sniffer, der Paßwörter ausspioniert.

Bei einem erfolgten Einbruch finden sich in den Log-Files häufig imapd-Fehlermeldungen über gescheiterte Logins, die der Cracker allerdings beseitigen kann.

Potentiell verwundbar sind alle IMAP-Versionen vor IMAP4rev1. Eine einfache Schutzmaßnahme ist das Desaktivieren des Dienstes in der Datei /etc/inetd.conf.

Handy-Blockierer für ruhige Zonen

Die israelische Firma Netline Technologies hat eine Möglichkeit entwickelt, um in bestimmten Räumen die Benutzung von Mobiltelefonen zu verhindern.



Eine Ansichtskarte von Thorsten Helbing aus Los Angeles. Vielleicht sehen wir Thorsten demnächst im Film "Ein Atari-Freak sieht rot"

Das Gerät namens C-Guard ist nur so groß wie ein Mobiltelefon und sendet, wenn es ein Signal empfängt, daß ein Gespräch ankommt oder jemand telefonieren will, Radiowellen aus, in denen das Signal untergeht.

Gedacht sei die Technik für Räume, die man wie Theater, Kinos, Museen oder Restaurants von störendem Klingeln oder Gerede befreien wolle. Anwendungen werden derzeit auch von der israelischen Armee erprobt, um sensitive Bereiche vor dem Abhören zu schützen, und von Krankenhäusern oder wissenschaftlichen Laboratorien, die fürchten, daß ihre technischen Systeme durch die Signale von Mobiltelephonen gestört werden könnten, obgleich letzteres paradox erscheint. Denkbar wäre angeblich auch der Einsatz beim Start und beim Landen von Flugzeugen oder in Fabriken bzw. Büros.



In Arbeit befindet sich derzeit eine Weiterentwicklung, die es ermöglichen soll, daß wichtige Anrufe für bestimmte Mobiltelefone, deren Nummern zuvor eingegeben werden, den Schutzwall durchdringen können. Man müsse allerdings sicherstellen, daß diese Technik nicht in die falschen Hände gerät, um unerwünschte Telefongespräche zu unterbinden oder Schäden zu verursachen.

From: Rob Pagano <robpagano-@worldnet.att.net>

Subject: Remember JTS? Read this...

Date: Thu, 14 May 1998 10:40:57 -0400

SAN JOSE, Calif., May 11 /PR Newswire/--JTS Corporation (Amex: JTS), today announced that it is consenting to the removal of its Common Stock and 5 1/4% Debentures from the American Stock Exchange (AMEX).

This action became necessary because the Company no longer fully satisfies all the guidelines of the AMEX for continued listing. The AMEX has advised that the last day for trading of the Company's securities on the AMEX will be Friday, May 22, 1998.

The Company expects that a market for its securities will develop over the counter following removal from the AMEX.

From: Einhard <dfuller@mc.edu>

Subject: Networking A8s?

Date: 27 May 1998 20:57:41 GMT

Howdy everyone! I wanted to see if anyone has had any luck hooking up your Atari to a network? Currently, I have my 800 connected to a 286 via a SIO2PC cable allowing me to use the 286's modem to dial-in to our campus unix box.

Well, this summer I have moved into a nice new dorm (for those wonderful 7am summer school classes...*bleh*) that has network connections to the net (10baseT) in every room. <drool> Anyway, I got to thinking, wouldn't it be great if I could connect right up to the network and forget about my comserver connection (since it kicks me off every 90 minutes)...has anyone done this or is this just another pipe dream? :)

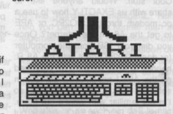
From: jeking@xmission.com (James King)

Subject: Re: Networking A8s?

Date: 27 May 1998 20:56:48 -0600

Einhard <dfuller@mc.edu> wrote: : Howdy everyone! I wanted to see if anyone has had any luck hooking up : your Atari to a network?

Ha ha! I have everyone beat, I'm sure.



I have my 576k XE (with dual 44mb removable Syquests via BlackBox) connected via APE 1.17 to a Compaq ProLinea 486/66 that is 10mb Switched Ethernet connected to my home-based Novell Netware 4.11 network that has a dedicated 128mb ISDN router-based connection to my office network (which spans the country (USA), let alone full access to the Internet).

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 401	Desmonds Dungeon	DM 7,-
PD 402	AMC-Oldies	DM 7,-
PD 403	New Stuff 2	DM 7,-
PD 404	Classic PD	DM 7,-
PD 405	Saga-Adventure	DM 7,-
PD 406	Pipeline	DM 7,-

Mehr Informationen zu den neuen PD-Disketten finden Sie auf den Seiten 22 und 23.

ATARI magazin - INTERNET

Whatever I access (map a drive to) from my 486, I get access to from my Atari, including laserjet printers, gigabytes of directory access, Internet ftp sites, etc..

From: stevenposey@usa.net (Steven Posey)

Subject: Re: Networking A8s?

Date: Thu, 28 May 1998 13:05:02 GMT

>Ha ha! I have everyone beat, I'm sure.

Cool stuff. Would anyone like to share with us EXACTLY how to use a pc modem through SIO2PC or APE to get the A8 on the internet? Once you dial your ISP from the computer (or does SIO2PC do it with the A8 R: handler?), what software do you need on the A8? I never used any comm software back in my A8 heyday, so I'm not familiar with what's out there. Is there a DOC or FAQ already out that explains all of this and tells what you need?

From: jeking@xmission.com (James King)

Subject: Re: Networking A8s?

Date: 28 May 1998 08:38:16 -0600

SIO2PC is extremely limited in the modem access capability. Ape, however is real strong. The limitation is that you'll only gain shell access (if you have such), and not a true TCPIP connection.



If you're not familiar with shell access, its simply direct command line UNix access to your ISP. From there, you can launch ftp, lynx (dos-like browser), telnet, gopher and newsgroup access via programs like TIN and PINE.

From: cb541@cleveland.Freenet.Edu (James R. Gilbert)

Subject: FREE developers kit for A8 unzip/zip

Date: 27 May 1998 00:39:42 GMT

I've put up source code for working A8 code that will unzip most any pkunzip 1.xx zipfile. It will NOT unzip modern zipfiles, that use the deflate algorithm.



This group of files, ACTION! source, the ACTION! compiled .COM files (must have ACTION! cart to run), some test .zip files, and some documentation, are in a file called RGUZ98.ARC, in the IFYOUWILLBETAFORME directory. Just go to any directory, then go up one level. Also included is the pascal and C source codes from S. H. Smith that I work from. THIS IS A DEVELOPER'S KIT TO DEVELOP AN A8 ZIP/UNZIP, IF YOU PLEASE.

Probably not too many people interested. But, be my guest, and drop me a note about it if you get a chance: russg@en.com. The files can be obtained from: http://www.en.com/users/russg

ACHTUNG

Ab sofort sind folgende Programme Public Domain:

Directory Master

Carillon Painter

Picture finder de Luxe

Kommunikationsecke - Künstliche Intelligenz

Vorwort

Nachdem ich relativ oft einen Leserbrief schreibe, der auch jedesmal im AM publiziert wird (und das schon seit einigen Jahren, danke Werner!) möchte ich diesesmal ein wenig konkreter werden und eine kleine Serie im AM starten. Meine Beiträge werden vor allem den KI Sektor streifen, wobei ich diese Themen soweit möglich auch mit unserem Atari verbinden werde.

Ich gehöre mit meinen 26 Jahren wohl zum Durchschnitts-Atari-User. Das erste Mal kam ich 1984 direkt mit dem Computer in Verbindung, damals allerdings mit einem Commodore VC20. Danach gab es kein Halten mehr. Glücklicherweise kam ich damals auf Atari. Ich denke, diese Erfahrung mit Atari Rechner und der Atari Szene hat mich damals überhaupt dazu bewogen, Informatik, Mathematik und Mikroelektronik an der Uni Bern zu studieren.

Mittlerweile bin ich stolzer Besitzer von fast allem, was Atari einmal gebaut hat. Vom VCS2600 zum Jaguar, vom 800XL über ST zu Falcon ist bei mir fast alles anzutreffen. Leider muß ich auch sagen, daß ich mittlerweile fast nur noch meinen Portfolio regelmäßig benutze.

Meine Lieblings-Ataris stehen aber immer noch betriebsbereit in meiner Wohnung. Ich bezeichne heute Atari neben "Computern" als separates Hobby. Es braucht heute schon etwas Spezielles um noch etwas exotisches wie Atari zu unterstützen.

Ich gebe offen zu, daß ich schon seit vielen Jahren auf der Wintel Plattform auch zu Hause bin (diesen Text schreibe ich auch gerade mit Word auf meinem Notebook) wie auch in der Unix Welt (Solaris und Linux). Diese Dreispurigkeit hat mir aber immer wieder aufgezeigt, wie einzigartig doch diese Atari Welt war und immer noch ist!

Darum hoffe ich auch das Beste für das AM, und was auch immer passieren wird, ich werde auf jeden Fall bis zum Schluß dabei sein.

Nun noch ein paar Antworten und Bemerkungen zur letzten Ausgabe. Zuerst zu Sascha Röber. Prinzipiell werde ich versuchen, mein Thema mit dem Atari ein wenig zu verbinden. Weiterhin finde ich die Idee mit einer Diskussionsrunde durchaus gut. Ich werde auch versuchen, ein wenig allgemein über KI zu schreiben. Aber dazu später mehr. Zum Thema andere Computer im AM möchte ich nur folgendes sagen:

a) Es schadet nie "über den Tellerrand" zu schauen.

b) Mein "Lieblings Atari" ist der 800XL, daher liegt es bestimmt nicht in meinem Interesse, diesen Rechner auszumustern und das AM in ein ST Magazin oder sonstwas zu transformieren.

c) Vergessen wir nicht, daß das AM früher nie ein Atari 8 Bit only Magazin war, sondern immer auch über andere Atari Systeme berichtet hat.

Nun zu Stefan Heim. Du hast schon recht und ich denke auch, daß man etwas im AM verändern muß. Zum Pentium Befehlssatz. Wenn es wirklich interessiert, kein Problem. Ich betreue seit 3 Jahren die Mikroprozessor Vorlesung im zweiten Semester, somit habe ich genug Material. Und zur Qualität dieser Zeitschrift muß ich auch sagen, daß das beschriebene Know How sehr hoch ist und man immer wieder etwas neues dazulernt. Das spricht auch für das AM. Ah und Stefan: du kannst mich immer noch in Ulm besuchen, denn ich bin von Mitte Juli bis September wieder bei Daimler Benz ;-)

Nun wollen wir aber beginnen.

Was ist KI ?

KI wie Künstliche Intelligenz. Nun, rein von den Termen könnte man im allgemeinen darauf schliessen, daß es sehr einfach ist zu beschreiben um was es sich handelt. Dem ist aber nicht so. Der KI Sektor ist ein sehr weiter Bereich, und er überschneidet sich gerne mit anderen.

Weiterhin ist es auch so, daß je nach Betrachtungsweise die Definition für KI sich weitgehend unterscheidet. Ich möchte daher keine Definition geben, sondern einmal aufzeigen, was alles dazugehört. Der Leser sollte beachten, daß sich bestimmte Punkte überschneiden.

a) Methoden und Algorithmen, die für das "intelligente" Verhalten eines Roboters aber auch eines Schachprogramms oder einer Heizungssteuerung zuständig sind.

AUFRUF

Nur durch viele interessante Beiträge von aktiven Lesern wird das

ATARI magazin

erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind aufgerufen, an der Gestaltung vom AM aktiv teilzunehmen.

ATARI magazin - Berichte - KI

Man fragt sich jetzt, was denn eine Heizung damit zu tun hat. Da möchte ich nur einmal als Stichwort Fuzzy Logic nennen (Wir werden diesem Thema sicher noch einmal begegnen).

b) Schrift und Spracherkennung. Der Bereich OCR ist ein beliebtes Thema.

c) Gesichtserkennung u.s.w.: z.Bsp. Systeme, die Personen erkennen können. Vor allem für Sicherheitssysteme interessant.

d) Bildanalyse im allgemeinen. Dazu gehört sowohl die Objekterkennung (2D, 3D) wie auch das Verarbeiten von Tiefenbildern (Bilder, die zu jeder x,y Koordinate einen Tiefenwert z besitzen, der den Abstand zum Sensor beschreibt).

e) Bildverstehen. Wie interpretiert der Computer ein bestimmtes Bild.

f) Expertensysteme zum Bsp. im Bereich der Medizin.

g) Trainingssysteme: Systeme, die "lernen" können und ihre Fähigkeit zum Bsp. im Lippenlesen verbessern. Basieren auf einer Trainingsdatenbank.

h) ...

Man könnte jetzt hier noch lange weiter schreiben, aber ich denke, daß der Leser mittlerweile eine relativ gute Übersicht gewonnen hat. Nun vermissen einige sicher das Thema "Denkende" Maschinen. Hier muß man zuerst einmal unterscheiden, was Denken und Intelligenz denn bedeuten. Bezeichnen wir damit pseudo intelligentes Verhalten, wo Verhaltensmuster kopiert werden und so getan wird, als würde der Computer sich "Intelligent" verhalten oder bezeichnen wir damit ein Computersystem, das wie ein echtes Lebewesen "denkt" und vor allem "lernt", selbständig "Entscheidungen" trifft u.s.w.?

In diesem Bereich muß man sehr vorsichtig sein. Die Meinungen sind dabei auch sehr unterschiedlich. Prinzipiell können wir keine echte Grenze zwischen den beiden Varianten ziehen, da wir ja uns selber noch nicht verstehen. Können wir eine Maschine als "Denkendes Lebewesen" bezeichnen, daß zuerst einmal programmiert wurde und nun den eigenen Code verändert, um besser zu funktionieren, oder ist es bloß ein sehr "schlaues" Programm, daß nichts mit "Denken" zu tun hat?

Weiterhin müssen wir auch zwischen 2 wichtigen Bereichen unterscheiden: dem echten Künstlichen, wie eben ein Programm, das versucht ein bestimmtes Verhalten zu beschreiben, so daß es aussieht als würde ein System (Roboter,Computer) von sich aus sich auf eine bestimmte Weise verhalten und einem Neuronalen Netz, daß ein Modell der Realität nachbildet und auch so funktionieren soll.

Der 2. Bereich, auch Neuroinformatik genannt, ist zwar mit der KI verwandt, bewegt sich aber klar in eine bestimmte Richtung. Sie versucht, mit Künstlichen Neuronalen Netzen die Natur zu imitieren. Dabei hat man zum Teil erstaunliche Resultate erzielt. Man versucht momentan jedoch bessere Resultate und Erkenntnisse zu gewinnen, indem man mit echten Zellen (z.Bsp. Rattenhirnzellen) im Verbund mit künstlichen Neuronen "lernfähige" Systeme entwickelt und natürliches Verhalten simuliert.

Die Neuroinformatik ist heute eine Fachrichtung für sich.

Die KI ist daher ein sehr weites Feld, unterteilt in sehr viele Bereiche, die zum Teil sich von dem eigentlichen Prinzip der KI fortbewegen. Ich gehöre in die Klassische KI, also nicht in die Neuroinformatik oder andere Spezialgebiete.

Meine Schwerpunkte sind vor allem Bildanalyse, Trainingsysteme und Bereiche der Robotik. Aber eben, wenn man auch Bereiche der Graphentheorie, der Bildkomprimierung, 3D Daten Verarbeitung zur KI zählen kann, kann man auch zum Beispiel in der Robotik auf "Kybernetik" zugehen, wo das Ziel dann ein "Autonomer Cyborg" sein kann.

Wir werden uns aber vor allem auf die "normale" KI beschränken, wobei wir gerne ab und zu ein wenig Abschweifen können (und wohl auch werden). Mit guten Gewissen kann ich aber sagen, daß wir noch weit weg von einem echten Künstlichen Wesen sind und ich persönlich glaube auch nicht daran, daß wir so etwas erschaffen können. Irren ist aber Menschlich !

Robotervisionen, oder "was braucht man für so ein Ding".

Wir wollen nun ein wenig konkreter werden und aufzeigen, daß die KI nichts mit Magie zu tun hat. Wir wollen uns einmal fragen, was wir brauchen, um einen lauffähigen Roboter (zum Bsp. Service Roboter) zu bauen. Zuerst müssen wir uns einmal Gedanken machen über die Möglichkeiten, die dieser Roboter haben sollte und welche Aufgaben er lösen muß. Die wichtigsten Punkte sind:

- Navigation in einem Büroraum
- Hindernisserkennung
- Kaffee Bestellungen bearbeiten und ins betreffende Büro bringen.

Nun müssen wir uns fragen, wie die Hardware dieses Roboters aussehen sollte. Fangen wir beim Computersystem an. Wir brauchen eine relativ schnelle Hardware Plattform, die uns aber auch grosse Flexibilität erlaubt. Wir haben hier eine sehr breite Auswahl. Wir werden uns jetzt hier nicht festlegen. Je nach Rechenleistung und Kosten würde ich mich aber wohl auf ein normales Pentium System stützen das auch einfach mit Interfacekarten erweitert werden kann.

Beim Betriebssystem dagegen würde nur ein sogenanntes Echtzeitbetriebssytem in Fragen kommen, das ein wenig an Unix erinnern dürfte. Windows und Co. haben hier keine Chancen. Ein Atari Basis OS dagegen wäre durchaus denkbar, denn zum Teil brauchen wir ja nur rudimentäre Basisfunktionen. Wir müssen auf jeden Fall eine einfach zu programmierende Basis-Plattform besitzen.

Kommen wir nun zu den Sensoren. Zuerst einmal brauchen wir Positionssensoren, die uns helfen, die aktuelle Position unseres Roboters festzustellen. Das könnte zum Beispiel bei uns durch einen einfachen Funkempfänger gelöst werden, wo die Position des Roboters von einem externen Überwachungssystem geliefert wird.

Nun müssen wir Hindernisse erkennen können. Das können wir mit einer Kamera lösen, die immer in die Fahrtrichtung zeigt. Das kann von einer einfachen Grauwertkamera bis zu einer Hochkomplexen Tiefenbildkamera alles sein. Auch andere Sensoren sind hier denkbar.

Nun die notwendigen Interfaces. Wir brauchen ein Funkinterface für Navigation und Kaffeebestellung. Wir brauchen ein Diagnose Interface, wo via z.Bsp. serieller Schnittstelle Daten ausgetauscht werden können. Auch hier können wir uns noch einiges überlegen.

Die Mechanik kann einfach aufgebaut sein. Wir können uns an eine "Kistenform" orientieren. 4 Bewegliche Räder sorgen für Bewegung, die glatte Oberfläche für genug Transportfläche und wir haben auch genug Platz für das "Innenleben". Die Bestellung des Kaffees kann via Funk erfolgen und von einem Kaffeautomaten vorbereitet werden. Unser Roboter muß dann nur noch die Tasse liefern. Wie genau die Tasse auf den Roboter gelangt ist dann noch ein anderes Problem.

Die schwere Seite kommt nun mit der Software. Dieser Teil ist, selbst bei unserem Kaffeeroboter, sehr komplex. Versuchen wir einmal die wichtigsten Punkte aufzuzählen. Wir brauchen ein Bestellmanagement System, das uns erlaubt, den bestellten Kaffee möglichst schnell zu liefern.

Weiterhin wollen wir ja möglichst effizient arbeiten und bei mehreren Bestellungen den kürzesten Weg begehen. Wiederum sollten wir dabei aber nicht vergessen, daß ein Kunde vielleicht schon seit längerer Zeit auf seinen Kaffee wartet und auch nicht "Ice" Kaffee bestellt hat.

Unser Roboter muß weiterhin eine interne Karte besitzen, die ihm die möglichen Routen beschreibt und wichtige Informationen wie Kaffeeautomat, Büronummer, Türen und bekannte Hindernisse (z.Bsp. Treppe) anzeigt. Dabei würden wir dann von Navigationmanagement sprechen.

Weiterhin wollen wir auch nicht, daß unser Robi Personen anfährt, Pflanzen zerstört, Putzfrauen terrorisiert u.s.w.. Wir brauchen daher ein sogenanntes Hindernissmanagement. Wir müssen daher mir unserer Kamera in der Lage sein, Gefahren zu erkennen und zu neutralisieren, indem wir zum Beispiel ein Hindernis umfahren.

Zum Schluß brauchen wir noch einen Failsavemanager, der eventuelle Fehlfunktionen und unvorhergesehene Situationen meistern kann. Wir wollen zum Beispiel ja nicht, daß wenn der Weg versperrt ist, unser Robi stundenlang stehen bleibt. Er soll eher eine neue Route bestimmen, und das völlig autonom. Unser Roboter sollte auch in der Lage sein, aus Erfahrungen zu "lernen" um somit bei jeder wiederauftretender ähnlicher Situationen besser zu reagieren. Frei nach dem Motto: "Learning by doing".

Hierzu noch ein Beispiel: Gibt es eine Pflanze, die mit der Zeit wächst und mit den Ästen immer mehr zur Gefahr für die Tassen auf der Ladefläche wird, sollte unser Robi nach einigen "Unfällen" diese Pflanze soweit umgehen, bis es eben keine Bedrohung mehr gibt. Begegnet nun der Roboter einer weiteren Pflanze, dürfte er wohl diese auch umfahren, da er ja gelernt hat, daß diese Art von Hindernis eine Gefahr bedeuten kann (nicht muß!).

Wir haben jetzt nur einen einfachen Blick gewagt, aber ich denke, daß nun jedem die Komplexität klar ist. Ich hoffe, ich konnte einen kurzen aber reichhaltigen Einblick verschaffen. Wir werden nun in den nächsten Ausgaben bestimmte Themen ein wenig genauer ansehen denen wir hier heute begegnet sind.

Vorschau

Nächstes mal wollen wir uns ein wenig mit Navigation beschäftigen. Wie findet unser Roboter den optimalen Weg? Welche Strategien können wir hier anwenden? Was können wir als intelligentes Fahren definieren? Dies und mehr das nächste mal.

Zum Schluß noch ein paar Informationen. Ich bin Weltweit (24h) erreichbar unter der Telefonnummer (0049)(0)79.239.07.28 (Handy International, Combox) oder unter einer speziellen email Adresse zu dieser Rubrik, die white_delta@gmx.net lautet.

Bis zum nächsten mal, Euer

Sacha Hofer

hofer@iam.unibe.ch oder SHofer-@compuserve.com, http://iamwww.unibe.ch/(hofer

Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!







Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Frankreich

Preisfrage: Welches Land wurde Fußballweltmeister 1998 ?

Einsendeschluß ist der 10. August 1998

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM geht diesmal an:

Alexander Blacha, Andreas Rotzoll, Andreas Hofmann, Albert Hackl, Gerd Glaß, Uwe Pelz, Steffen Schneidenbach,

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

1 Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

KLEINANZEIGEN



Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß 10. August

Zu verkaufen:

Hardware:

Floppy 1050 Netzteil 45,- DM, Atari XC 12 Datenrekorder (NEU!) 35,- DM, Atari 1010 Datenrekorder 35 ,- DM, Atari XEP 80 Zeichen-Karte 25,- DM, Atari 2600 VCS Konsole mit 1 Joystick, Netzteil, TV-Anschlußkabel, Spiel PACMAN nur 35,-DM, Powerpad 40,- DM, C-64 mit Netzteil 75,- DM, C-64 Floppy 1541 mit Netzteil 75,- DM, Floppy 1541 alt mit eingebautem Netzteil und Netzkabel 60,- DM, C-64 Originalsoft, größtenteils mit Anleitung, ab 5,- DM,! Liste anfordern! C-64 Netzteil 35,-DM, Atari ST TV-Modulator Typ Galactic 3 zum Anschluß eines ST an Color oder S/W TV! Preis 80,-DM,

Nintendo Gameboy mit Netzgerät und 12 Spielen: Chessmaster 2000, Turtles, Nemesis, Terminator2 , Terminator 2 Arcade, Robocop, Mario Land, Tetris, Gargoyles Quest, Fortress of Fears, WWF Wrestling, Star Trek alles zusammen 300,- DM, Spiele einzeln je 20,- DM,

Atari 2600 Module ohne Anleitung: Sonderpreis Stück 8 ,- DM, 4 Stück 30,- DM,

Star Raiders, Ghostbusters, Defender Cristal Castles, E.T., Pole Position, Q-bert, PACMAN, Dragonfire, Solar Fox, Enduro Racer, Combat, Pengon, Wuestenschlacht, Black hole, Kampf im Asteroiden-Gürtel, Tennis, Midnight Magic (Pinball!), Dig Dug, SMURF, Galaxian, Super Ferrari, Ground Zero, Volleyball, Yars Revenge, Zaxxon, Missile Command, Mario Bros, Solaris, Space Invaders, Megamania, Raumbasen Attacke

Nur einmal da! Atari 2600 Spielemodul mit 32 Spielen drauf! Unter anderem Cowboyduell, Skyabfart, Boxen, One on One Basketball, Real Sports Tennis und vieles mehr! Dieses Modul gibt's für 50,- DM,!

Atari ST-Anwendersoft: unbenutzte Originalprogramme komplett mit Anleitungsbüchern Jeweils 50,- DM, Becker CAD, Calamus, GFA Basic Interpreter und Compiller, Prospero C - 3 Disks, 4 englische Anleitungsbücher!!! ST PASCAL, Script.

ST-Spiele: Das 12.te Jahrhundert-Spiel in der Art von Kaiser für 1-4 Spieler 35,- DM, Börsenfieber-Spekulieren wie ein Profie 35,- DM, Buggy Boy 20,- DM,

5 1/4 Zoll HD-Leerdisks 96TPI 10er-Pack 5,- DM, 10Packs 40,- DM,

Atari 800 XL Staubschutzhaube! Preis 10,- DM,!! habe noch 5 Stück!

Commodore Amiga 500- Kickstart 1.3, 1MB - mit Staubschutzhaube, Netzteil, Handbüchern, Mouse, "Großes Amiga-Buch" + 10 PD's nur 250 ,- DM, Auf Wunsch mit 2,3MB (512KB Chip+ 1,8MB Fast-Ram) nur 350 ,- DM.

PD-Mag. Bruch 101, 49635 Badbergen

Es kann auch telefonisch bestellt werden (Nur per Nachnahme!) unter der Nummer 0171/9254660 oder 0161/1507608

Suche: Plotter 1020, Drucker 1025 und 1027, ATARI 800 sowie Commodore und Sinclair 8-Bit Hardware preisguenstig. Siehe auch meine Seiten unter http://www.atari-computer-.de/rega Biete: Datasette XC-12, Joypads, evtl. XEP-80 und Lightgun u.a. nur im Tausch gegen andere Hardware. Rene Gambke, Neckarstrasse 34, 69469 Weinheim, Tel.: 06201/187 731, email: rega@atari-computer.de.

Suche 747 Landing Simulator für Atari XL/XE, sowie Dampfmaschinen-simulation von Europa Computerclub, außerdem suche ich USAAF von SSI. R. Gaschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim.

Suche dringend XF 551 Floppy mit Netzteil. Verkaufe 5 verschiedene Joysticks (Neu) für je 10,- DM, Atari Drucker 1029 für 50,- DM, Atari Light Pen für 10,- DM, Atari Sound Sampler für 10,- DM, Atari GX-85 Zehnertastatur für 20,- DM, Netzteil für 800 XL und Fernsehkabel für 25,- DM. Nur per Nachnahme und Versandkosten. Bernd Großmann, Weitblick 23, 08066 Zwickau.

ACHTUNG

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen

10. August 1998

Verlag Werner Rätz

Sio2PC Workshop

Da wir in den letzten Ausgaben verstärkt auf das APE Programm eingegangen sind, um mit dem Sio2PC zu arbeiten, will ich euch in dieser Ausgabe das Orginal Sio2PC Programm etwas näher vorstellen.

Da ich selber mit diesem Programm nur selten arbeite, habe ich im Internet nach einer Beschreibung gesucht. Diese findet man bei Thomas Grasel, der auch das Sio2PC Interface in Deutschland vertreibt. Ihr findet die Beschreibung zusammen mit allen Informationen und noch mehr Hardware bei folgender URL:

http://home.t-online.de/home/tgrasel/

Dort findet man auch alle Informationen zum Bestellen des Sio2PC Interfaces. Für alle Leute, die noch keine Möglichkeit haben, an das Internet ranzukommen, möchte ich hier einen kleinen Teil der Einführung in das Sio2PC Programm zitieren:

Erste Schritte: Von der XL-Disk zu einem ATR-File auf dem PC

In diesem Beispiel wird gezeigt wie man die DOS2.0 Disk (SD) auf den PC transferiert und dort als ATR-File abspeichert. An den ATARI ist dabei eine ATARI-Floppy 'D1:' angeschlossen.

* SIO2PC-Programm auf dem PC unter DOS starten.

* DOS2.0-Disk in Floppy einlegen und ATARI-Rechner ohne BASIC starten.

* C-Taste auf dem PC drücken, um eine neue virtuelle Disk zu erzeugen.

* S-Taste für Single-Density drücken, da die XL-Disk diese Dichte hat.

* 2-Taste drücken, um die neue Disk als Diskettenlaufwerk D2: ansprechen zu können.

* Nochmals die 2-Taste drücken, um die richtige Größe der Disk auszuwählen (SD-Disks haben 92k).

* Nun haben Sie eine unformatierte Single Density Disk erzeugt, die Sie als Laufwerk D2: ansprechen können.

* Über das DOS2.0 Menü die Disk in Laufwerk D2: formatieren.

* Mit dem 'disk-copy' Befehl des DOS2.0 Menüs den gesamten Inhalt der Disk von Laufwerk D1: nach D2: kopieren.

* W-Taste auf dem PC drücken um die übertragenen Daten in einer Datei auf dem PC abzuspeichern.

* 2-Taste drücken, um das entsprechene Laufwerk auszuwählen.

* Geben Sie nun einen Dateinamen für Ihre XL-Disk an. Verwenden Sie die gleiche Nomenklatur wie beim XL und IMMER den Extender '.ATR'. Z.B. DOS20.ATR.

* Die Datei ist nun im Verzeichnis des SIO2PC-Programms abgespeichert.

Die Angabe der Speicherkapazität des ATR-Files und somit der virtuellen ATARI-Disk ist nötig, um genügend Speicherplatz zu reservieren. Eine zu hohe Angabe kostet nur unnötigen Speicherplatz, während eine zu niedrige Angabe zu Fehlern führt.

Speichergröße der ATARI-DiskEinstellung im SIO2PC-Programm

Single Density - Single Density; 92k

Enhanced Density - Single Density; 133k

Double Density - Double Density; 184k

P.S.: Die Angabe der Dichte im SIO2PC-Prgramm bezieht sich auf die Sektorgröße. Dabei steht Single Density für 128Bytes je Sektor und Double Density für 256Bytes je Sektor.

Erste Schritte: Von einem ATR-File auf dem PC zu einer XL-Disk

In diesem Beispiel wird gezeigt, wie man das im obigen Beispiel erstellte DOS2.0 ATR-File auf dem PC wieder zu einer ATARI-Disk macht. An den ATARI ist dabei eine ATARI-Floppy als 'D2:' angeschlossen.

* SIO2PC-Programm auf dem PC unter DOS starten.

* L-Taste drücken, um ein bestehendes ATR-File zu laden.

* Taste 1 drücken, um das ATR-File als Laufwerk 'D1:' anzumelden.

* Wählen Sie nun das File DOS20. ATR aus dem Menü aus.

* Drücken Sie ENTER, um keine Spezialoption auszuwählen.

* Nun ist das ATR-File als Laufwerk 'D1:' ansprechbar.

* Leere Disk in ATARI-Floppy einlegen und ATARI-Rechner ohne BASIC starten.

* Der ATARI bootet nun über das als 'D1:' angemeldete ATR-File vom PC.

* Über das DOS2.0 Menü die Disk in Laufwerk D2: formatieren.

* Mit dem 'disk-copy' Befehl des DOS2.0 Menüs den gesamten Inhalt der Disk von Laufwerk D1: (PC) nach D2: (ATARI-Floppy) kopieren.

* Die ATARI-Disk enthält nun den gleichen Inhalt wie das ATR-File DOS20.ATR und somit wie die Original DOS2.0-Disk.

Bitte beachten Sie, daß Sie nur bootfähige Disks (wie z.B. DOS) beim Rechnerstart als 'D1:' anmelden!!! Das SIO2PC-Interface kann, wenn ATR-Files vorhanden sind, sowohl mit als auch ohne ATARI-Floppies betrieben werden. Achten Sie darauf, daß jede Laufwerksnummer nur einmal verwendet wird!

Soviel zur kurzen Einführung, weitere Informationen findet ihr bei der obigen URL. Ansonsten habe ich vor, in nächster Zeit das APE Manual ins Deutsche zu übersetzen. Wer Fragen oder Vorschläge zum Sio2PC hat kann sich gerne an mich wenden.

Stefan Lausberg, (lausberg@studbox.uni-stuttgart.de)

Neue Public Domain

PD-Ecke

von Sascha Röber

Hallo PD-Freakx!

Schon wieder ist es Zeit für eine neue PD-Ecke hier im Atari-Magazin und wie immer habe ich auch diesmal wieder überall nach PD-Neuerscheinungen gestöbert, zahlreiche Leute genervt und trotz einiger Proteste dieser Leute (die ich vielleicht etwas zu spät angerufen habe!) wieder sechs brandheiße PD's für Euch zusammengestellt!

So, hier sind sie also, die PPP-PD-Disks 401-406!

Desmonds Dungeon

Jawollja! Ihr habt richtig gelesen, dieses tolle Plattformspiel ist jetzt als PD freigegeben worden! Mein Brieffreund aus den USA war sehr stolz darauf mir eine seiner ersten Kopien zu schicken! (Thanks to Hall!)

Desmonds Dungeon war seinerzeit ein Hit-Plattformspiel, das sich soweit ich weiß sehr gut verkauft hat und das wie der Vorspann verrät nun seit 1997 als PD freigegeben ist! Also wieder ein neues altes Spiel, das nun sein Comeback im PD-Zirkus feiert!

Desmonds Dungeon ist ein flottes Plattformspiel mit viel Action! Die Aufgabe lautet schlicht alle Goldsäcke einzusammeln und in eine Truhe zu schaffen. Das Problem dabei ist aber, daß es nur eine Truhe gibt und man immer nur einen Sack tragen kann. Daher muß man also mindestens ein Dutzend mal durch den ganzen Level rennen, allerhand Feinden am Boden ausweichen, auf die vielen tückischen Fallen aufpassen und dann auch noch auf das Flugzeug achten, das immer wieder Bomben abwirft! Tja, es gibt also jede Menge Action.

Die Grafik des Spiels ist recht gut, die Sprites sind gut gezeichnet und teilweise vierfarbig und die Animation ist sehr fliessend! Der Sound passt sich sehr gut dem Spiel an und auch die FX können sich hören lassen. Dazu kommt eine recht genaue Steuerung.

Also ein Spiel das man sich schon anschaffen sollte, zumal es ja nun als PD doch sehr günstig ist!

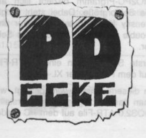
Best.-Nr. PD 401 7,- DM

AMC-Oldies

Zum Gedenken an Armin Stürmer habe ich diese Disk mit ins Angebot genommen. Sie enthält einige der ersten Armin-Stürmer-Programme und sollte in keiner Sammlung fehlen! Auf der Diskette sind:

Mikes Slotmaschine-Basic Version: Der bekannte Geldspielautomat in einer einfacheren Basic-Variante.

Supersound: Ein kleiner und leicht bedienbarer Soundeditor.





Atari-Orgel: Mit diesem Programm kann man auf dem Atari wie auf einer Orgel Spielen, alle Tasten sind bestimmten Tönen zugeordnet.

Color-Editor: Dieses Programm zeigt verschiedene Farbkombinationen an und gibt die dafür nötigen Basic-Farbzahlen aus.

Sound-Editor: dasselbe nochmal mit dem Sound-Befehl!

Wie gesagt, PD-Sammler sollten sich diese Disk unbedingt zulegen und auch für Basic-Fans ist sie sehr interessant, besonders durch den Color und Soundeditor!

Für alle Programme befinden sich Anleitungen auf der Disk!

Best.-Nr. PD 402 7,- DM

New Stuff 2

Hier haben wir wieder eine Disk mit aktueller Software!

My Jong: Eine sehr farbenprächtige und gut spielbare Variante des Brettspiels Ma Jong!

Flintstones: Als Fred Feuerstein zieht man in diesem Jump and Run-Game los, um jede Menge Höhlenmenschen mit der Keule zu vermöbeln!

PD-Ecke von Sascha Röber

Gute Grafik und guter Sound machen das ganze zum echten Vergnügen!

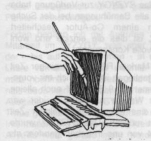
Snakebyte: Das alte -Schlange beiß dich nicht-Spiel in einer flotten Umsetzung!

Protracker 1.5+Demosong: Die neueste Version des MOD-Programmiertools für den Atari 8-Bit! Schreibt Eure Mod-Files direkt am Atari! Das Programm besitzt auch eine sehr gute Abspielroutine, so daß Programme wie Fampy nun überflüssig werden!

Best. Nr. PD 403 7,- DM

Classic PD

Auf dieser Disk findet Ihr eine kleine Sammlung sehr guter Atari-8-Bit Oldies, die man wirklich immer wieder ansehen oder spielen möchte!



Cubes of Energy: In diesem 3D Vektorgrafik-Spiel müßt Ihr Euer Raumschiff auftanken, indem Ihr durch Energiekegel fliegt. Doch vorsicht, feindliche Raumer greifen unerbittlich an!

Cyrtabor: Ein sehr gelungener Spindizzy-Clone!

Ballsong: Die wohl erste 3D-Demo!

Ataridemo: Eine wunderbare Demo in mehreren Teilen von Peter Sabath!

Ataroid: Eine starke Arkanoid-Version mit viel Farbe!

Destroy: Schalte in diesem Gag-Programm deinen Atari auf Selbstzerstörung!

Cocademo: Diese kleine Demo zeigt den Cola-Schriftzug!

Best.-Nr. PD 404 7,- DM

Saga-Adventure

Wieder ist ein ehenmals kommerzielles Programm als PD freigegeben worden. Lange Zeit galten die Saga-Adventures von Scott Adams als die kniffeligsten Grafikadventures für den Atari, und nach meiner Meinung hat sich da auch heute noch nicht viel dran geändert. Wer mal wieder ein paar Stunden in einer Fantasiewelt verbringen möchte, ist mit diesem tollen Adventure sicher gut bedient!

Best.-Nr. PD 405 7,- DM

Pipeline

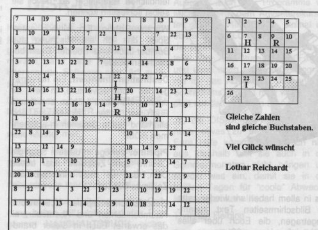
Zum Abschluß habe ich noch ein sehr nettes Geschicklichkeitsspiel für Euch! Pipeline heißt das gute Stück, und wie der Name schon verrät soll man hier eine Rohrleitung innerhalb eines Zeitlimits vom Anfangs zum Endpunkt legen. Verschiedene Rohrteile und immer kniffligere Levels machen dieses Spiel schon bald zu einer echten Herausforderung, und ich muß Euch warnen, es besteht echt Suchtgefahr! Die Grafik ist dabei recht gut und auch soundmäßig kommt einiges rüber, so daß dieses Spiel bei mir einen wirklich guten Eindruck hinterließ! Wer Spaß an Knobelspielen hat sollte sich dieses wirklich gelungene Game schnell anschaffen!

Best.-Nr. PD 406 7,- DM

So, und damit sind wir auch schon mal wieder am Ende der PD-Ecke angelangt. Da es jetzt schon sehr spät ist und mir die Augen zufallen beende ich die PD-Ecke für dieses Mal und sage Tschüss bis demnächst, hier im Atari-Magazin!
Euer Sascha Röber



Zahlenrätsel



Aktuelle Produktinformationen

PD-Mag 3/98

Hallo Leute!

Wieder einmal ist das neueste PD-Mag fertig und ganz nach Wunsch der vielen Leser haben wir diesmal den Themenschwerpunkt auf Spiele gerichtet.

Sage und schreibe acht tolle Games aus allen Bereichen haben wir vom PD-Mag Team für Euch herausgesucht, doch es gibt auch wieder Anwenderprogramme und Demos, die das ganze abrunden.

Auch im Textteil haben wir wieder viel zu bieten, so setzen wir den Workshop über Computerpflege fort, die 2600er Ecke ist wieder mit dabei und wie immer gibt's noch 5 aktuelle Softwarerests sowie viele andere Infos rund um den kleinen Atari.



Alles in allem haben wir wieder satte 200 Bildschirmseiten Text zusammengetragen, die Euch über alles wichtige informieren müßten.

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

Doch nun laßt uns doch mal sehen, was da so alles an Software drauf ist:

CSM-Editor: Wie immer der Texteditor für Eure Leserbriefe etc.

FL: Der Fileloader für alle Assembler-Files

Reset-Maschine: Ein hervorragendes Kopierprogramm mit Kurzanleitung, mit dem man von vielen geschützten Spielen Sicherheitskopien anfertigen kann.

Koala 1020: Eine Druckroutine zum Ausdruck von Koala-Format Bilder auf den 1020 Plotter!

Tat3-Demo: Die dritte Demo des Atari-Teams!

Slotmaschine: Die Basic Urversion des AMC Klassikers!

Fireball: Ein heißer Flipper!

Flintstones: Jump and Run-Game **mit super Grafik und tollem Sound.**

Alphashield: Flotte Action im Weltall

Laststar: Ballere als Kanonier alle feindlichen Raumjäger ab, bevor sie selbst schiessen können.

Warsaw-Robbo: Ein wirklich gutes Spiel, das ich als Mischung aus Bomber-Jack und Boulder Dash bezeichnen würde.

Destination Unknown: Ein hervorragendes Actionadventure, in dem Ihr durch gefährliche Höhlen streift und Euch vor Fallen, Lavawänden und allerhand fiesen Gesellen in achtnehmen müßt!

Pipeline: Verlege in diesem Spiel die Ölrohre zum Zielpunkt aber beeile Dich, das Öl muß innerhalb des Zeitlimits fliessen!

Geschicklichkeitsspiele, actionreiche Raumschlachten und Abenteuer, all das erwartet Euch in dieser brandneuen Ausgabe des PD-Mags!

Worauf wartet Ihr noch? Jetzt ist es wirklich an der Zeit den Bestellzettel auszufüllen, denn dieses PD-Mag solltet Ihr wirklich nicht verpassen!

Sascha Röber

Best.-Nr. PDM 398 12,- DM

SYZYGY 3/98

Wieder einmal begrüße ich Euch zur Vorstellung des aktuellen SYZYGYs. Diese Ausgabe ist eine besondere, denn es wird die Letzte sein. Nach über 4 Jahren tritt nun das ein, was sich schon seit einiger Zeit angedeutet hat. Da ich, wie jeder oft genug feststellen konnte, seit dem Beginn meines Studiums, immer weniger Zeit für das SYZYGY zur Verfügung habe und alle Bemühungen bei der Suche nach einem Co-Autor gescheitert sind, ist dies die einzige und wohl sinnvolle Konsequenz.

Als Markus Rösner vor einiger Zeit ausgestiegen ist, habe ich mir vorgenommen, daß SYZYGY auch alleine über Wasser zu halten. Leider war mir dies aufgrund mangelnder Zeit nicht möglich. Das SYZYGY wurde 1994 von uns in Leben gerufen, als ich noch zur Schule ging und genug Freizeit hatte.

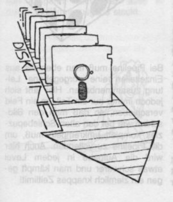


Dann kam das Abitur und gleich darauf die Zeit bei dem Bundeswehr, wo das SYZYGY zum Teil in einem alten Spind das Licht der Welt erblickte. Hier entstanden die ersten Probleme. Für die Zeit nach dem Bund erwartete ich dann wieder eine Besserung, was sich aber als Trugschluß erwies.

Das Studium und zu einem Großteil das Jobben nahm immer mehr Zeit in Anspruch. Dann gab Markus seine 8-bit Aktivitäten auf und überließ das SYZYGY mir. Also blieb die ganze Arbeit an mir hängen, was aufgrund von Prüfungen, Arbeiten, etc. nicht immer leicht war.

Dazu kam noch ungefähr jede Panne, die ich mir hätte vorstellen können. Das alles strapazierte meine und hauptsächlich die Nerven von Herrn Rätz. Hierfür möchte ich mich bei dieser Gelegenheit für die ganzen Pannen entschuldigen.

Fortan begann ich mit Aufrufen zur Mitarbeit im SYZYGY, was aber leider - bis auf 2 Ausnahmen - in der Leere verhallte. Hierbei möchte ich mich nochmal bei Andreas und Ronald bedanken, die über die letzten Ausgaben hin dem SYZYGY die Treue gehalten haben. Da zudem die Informationen & News zu den kleinen ATARIs nicht gerade mehr wurden, war es für mich immer schwerer, interessante Dinge zu finden, über die es zu berichten lohnt.



Alles in allem ist es wohl für alle Beteiligten das Beste, dem Leiden ein Ende zu setzen und das SYZYGY aufzugeben. Das heißt aber nicht, daß ich die kleinen ATARIs aufgebe, denn auch in Zukunft werde ich den einen oder anderen Artikel für das ATARI Magazin schreiben. Zudem hat mich Werner Rätz mit der Pflege der Schachmarkt WWW-Seiten beauftragt.

Soweit so gut. Ich hoffe, daß jeder Leser diese Entscheidung verstehen kann und möchte nochmal allen Atarianern danken, die bis zuletzt dem SYZYGY treu geblieben sind. Ich hoffe, daß auch diese letzte Ausgabe nochmal für jeden etwas Interessantes zu bieten hat.

Außerdem wäre ich für jedes Feedback dankbar. Die aktuelle Ausgabe bietet nochmal alle gewohnten Berichte mit vielen News, wie gewohnt zum Großteil aus dem Internet. Auch im Nicht-ATARI Bereich gibt es wieder einiges zu lesen. Laßt Euch einfach überraschen.

Bis die Tage Stefan (lausberg@studbox.uni-stuttgart.de)

Best.-Nr. AT 374 9,- DM

DISK-LINE 52

Hallo DISK-LINE-Fans! Auch wenn es jetzt wieder losgeht mit der nicht gerade computerfreundlichen Sommerzeit, kann diese Ausgabe wieder interessante Software aller Art auftischen!

Da ist zum einen der **SYMMETRIE-MUSTERZEICHNER**, der in Graphics 15 mit Zufallsfarben immer wieder neue Muster malt.

Dagegen kann man mit dem Programm **THE PROTECTOR** seine Basic-Listings schützen, indem die Variablentabelle manipuliert wird.

Wer seine Haushaltsfinanzen in Ordnung halten will, dem wird das Programm **HAUSHALTSBUCH** sicher willkommen sein, neben den üblichen Menüpunkten hat es sogar noch eine



Statistikfunktion und praktischerweise sind auch schon einige Beispieldateien mit auf der Diskette.

Spannend wird es dann beim Spiel **RISIKO**, der Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels auf den XL/XE. Hier dürfen bis zu 10 Spieler mal kleine Feldherren sein und sich an die Eroberung der Länder der Welt machen.

Eine grafische Hilfe ist dann **DER RAHMENZEICHER**, denn hiermit kann man vier Rahmen auswählen, die dann in Graphics 9 so gezeichnet werden, daß sie fast dreidimensional wirken. Man kann sie abspeichern, mit einem Malprogramm noch Text hinzufügen und hat so ruckzuck ein eindrucksvolles Bild erstellt.

Zum anderen befinden sich auf dieser Ausgabe auch drei Programme von Michael Berg, dem Adventurekursleiter des ATARImagazins, einmal das überarbeitete **LOTTO-Programm** von der DISK-LINE Nr. 51, die Programmteile zum Adventure-Corner Folge 5 und dann noch die Update-Programme für das Adventure "Im Land des Schreckens", womit man wieder komplett auf dem neusten Stand ist.

Ja, die DISK-LINE hat eben immer noch etwas zu bieten! Aber ohne Eure Hilfe kommt sie einfach nicht aus, deshalb laßt sie auch in den Sommermonaten nicht hängen und schickt was ein, damit sie in den heißen Tagen für "coole" Abwechslung sorgen kann!!!

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 373 10,- DM

Oldie-Ecke

Boulder-Dash

Hey Leute!

Schön, daß Ihr Euch wieder ein wenig Zeit für meine Oldie-Ecke genommen habt! Diesmal habe ich einen wirklichen Klassiker herausgesucht, der schon oft kopiert wurde und der seinerzeit einen richtigen Boom in den Spielhallen und danach auf allen Heimcomputern ausgelöst hat. Boulder Dash von First Star Software gehört auch heute noch zu den am meisten verkauften Spielen, da es für eigentlich alle Computer umgesetzt wurde.



Das Spielprinzip ist dabei ebenso einfach wie genial. Als kleiner Kobold Rockford hat man die Aufgabe, in einem mehrere Bildschirme großen Höhlenabschnitt, innerhalb eines Zeitlimits alle Diamanten einzusammeln, ohne sich von herabstürzenden Felsen erschlagen oder von den vielen Unterweltwesen erwischen zu lassen. Auch können rutschende Felsen den Spieler schnell einmauern. Auch das Zeitlimit ist ein großer Feind, den es mit viel Geschick zu schlagen gilt!

Die Grafik von Boulder Dash ist eher mittelmässig, die feindlichen Sprites sind recht einfach gezeichnet und die Hintergrundgrafiken nicht allzu abwechlungsreich. Allerdings ist die Spielfigur sehr schön gezeichnet und lustig animiert. Läßt man Rockford einige Sekunden lang auf der Stelle stehen, fängt er an nervös mit einem Fuß zu stampfen! Man wühlt sich also durch die Höhlen, sammelt Diamanten und wenn man nicht gestorben ist geht's in den nächsten Levels so weiter.

Boulder Dash macht durch die immer schwierigeren Levels und den hohen Zeitdruck echt Spaß, der Sound geht ebenfalls in Ordnung und auch wenn die Grafik nicht gerade umhaut ist sie doch für dieses wirklich gelungene und lange Zeit motivierende Spiel dicke ausreichend!

Mein Fazit: Dieses Spiel sollte man haben!

****

*	Grafik	6	*
*	Sound	8	*
*	Motivation	9	*
*	Gesamt	8	*

****

Bezugsquelle: PD-World-Versand, Datenträger: Kassette/Diskette

Kommerziell

Thinker

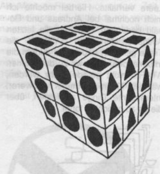
Jaja, Polenspiele sind alles Jump- and Run-Games, die sich schnell und einfach lösen lassen, oder doch nicht? Nein, die polnischen Programmcracks haben auch gute Denkspiele drauf, wie man am Spiel Thinker gut erkennen kann.

Bei diesem Spiel handelt es sich um die Computerumsetzung des guten, alten Zauberwürfels, bei dem man auf allen Seiten immer eine Farbe einstellen mußte. Leider haben die Programmierer uns keinen echten Würfel auf den Bildschirm gezaubert, deshalb muß man hier auf einer flachen Spielfläche Symbole ordnen, aber das Prinzip ist dasselbe wie beim Zauberwürfel.

Wer selber einen solchen Würfel hat weiß auch sicher, wie lange es dauert um die jeweils 12 Felder einer Seitenfläche richtig zu sortieren (Ich hatte meinen Würfel erst nach zwei Jahren gelöst!) und so darf man auch bei Thinker nicht erwarten, daß die Sache in ein paar Minuten zu lösen ist.

Da die Spielfläche wie gesagt aber flach ist, haben die Programmierer sich etwas ganz fieses einfallen lassen. Innerhalb einer bestimmten Zeitspanne muß man auf dem Spielfeld eine vorgegebene Figur zusammensetzen um den Level zu lösen. Im ersten Level erscheint dies noch ganz einfach, da muß man nur 9 Symbole in der Mitte der Spielfläche zu einem Quadrat zusammenstellen, doch in Level 2 muß man schon 2 solche Quadrate aus unterschiedlichen Symbolen bauen!

Da ist Hirnrauchen angesagt und wem das zu schwer ist, der kann sich ja im Pipelinebau versuchen, denn dieses tolle Spiel gibt es noch obendrauf! Ja, Thinker ist eine kleine Spielesammlung aus zwei Spielen!



Bei Pipeline muß man ebenfalls aus Einzelteilen eine vorgegebene Leitung zusammenbauen. Hier läßt sich jedoch immer nur ein Teil um ein Feld verschieben, so daß man den Bildschirm wie bei den alten Schiebepuzzles komplett umkrempeln muß, um die Pipeline zu vollenden. Auch hier wird die Aufgabe in jedem Level etwas schwerer und man kämpft gegen ein ziemlich knappes Zeitlimit!

Hat man einen Level geschafft, bekommt man in beiden Spielen ein Codewort, mit dem sich dann die nächsten Level direkt starten lassen.

Beide Spiele sind recht gut gelungen, die Grafik ist für Denkspiele ausreichend und der Sound wie bei Polenspielen üblich sehr gut. Eine englische Anleitung wäre toll gewesen, da man einige Zeit braucht um sich an die ungewohnte Steuerung zu gewöhnen, aber im Ganzen ist dies sicher eine der besten Polenspielesammlungen.

****

*	Grafik	7	*
*	Sound	8	*
*	Motivation	9	*
*	Gesamt	8	*

****

Sascha Röber

PD-MAG 2/98

Mit der neusten Ausgabe seines PD-Magazins gibt es auch gleich einen Anlaß zum Feiern: Seit nunmehr 5 Jahren versorgt Sascha Röber die ATARI-Freunde mit immer neuen Informationen und Software auf zwei Disketten. Auf diesen Erfolg kann er stolz sein, zumal sich auch Leser durch Beiträge zu den Wettbewerben oder durch Texte an seinem Magazin beteiligt haben. Deshalb kann man nun gespannt sein, was alles in seiner Jubiläumsausgabe steckt.



Nach dem Booten kann man aus dem grafischen Auswahlmenü wieder wie gewohnt das Intro aussuchen und bald darauf läuft auch sowas wie eine kleine Show ab: Zuerst wird in einen Art Automaten eine Münze eingeworfen, woraufhin eine Melodie zu hören ist und ein Countdown abläuft.

Danach sieht man noch einen Tunnel in Graphics 10, der mit Farben animiert wird, ähnlich wie beim Spiel "Rescue on Fractalus". Schade ist nur, daß man am Ende nicht aus einem immer größer werdenden Ausgang in der Mitte hinauskommt, stattdessen werden einfach nur alle Farben auf Schwarz geschaltet, das ist ein wenig zu einfach gemacht. Ansonsten ist dieses Intro wirklich gut gelungen.

Aber damit ist es noch nicht vorbei, denn überraschend erscheint noch ein TRON-Titelbild, wo Regenbogenfarben durchlaufen, eine Hintergrundmelodie läuft und Sascha einen Scrolltext in der obersten Zeile langlaufen läßt. Nun ist das ja nicht schlecht, aber das Titelbild ist für diese Ausgabe eher unpassend. Stattdessen hätte dort z. B. eine groß 5, mit Disketten umringt, stehen können, die auf das Jubiläum hinweist. Schließlich ist ja das PD-Mag hier der Star und nicht das Spiel TRON.

Hat man also auch das gesehen, kommt man weiter zum Vorwort. Hier könnte Sascha mal die Melodie ändern, sie ist nämlich schon seit mehreren Ausgaben dieselbe, etwas Abwechslung wäre nicht schlecht. In seinem Text geht er auf das fünfjährige Jubiläum ein und schreibt, alte Ziele wurden erreicht und Neue werden angestebt, so z.B. auch weiterhin für den XL/XE aktiv zu sein und ihn nicht verschwinden zu lassen (wer vor dem PD-Mag schon das ATARImagazin gelesen hat und meint, daß ihm das sehr bekannt vorkommt, irrt sich nicht, denn der Anfangstextteil ist derselbe, wie er auch im ATARImagazin beim Werbetext zu lesen ist).

Sascha erwähnt jedoch anschließend auch den Tod von Armin Stürmer und weist auf einen Nachruf hin, den man unter dem Special im Forum finden kann. Wenig später im Textemenü wird man in der obersten Bildschirmzeile darüber informiert, daß ein Koala- oder Maltafelbild vorhanden ist, also kann man es sich gleich mal auf die Mattscheibe zaubern.



Doch hoppla, es scheint, als wäre da etwas nicht ganz richtig, denn man kann nicht erkennen, um was es sich da handeln soll. Das liegt möglicherweise an den Farben, denn diese bestehen nur aus den Standardfarben, wie sie gleich nach dem Einschalten des XL/XE zur Verfügung stehen. Damit aber wird die ganze Grafik reichlich unkenntlich und das ist schade.

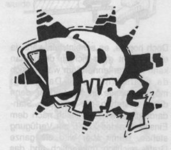
Ergiebiger sind dann die Neuigkeiten, wobei Sascha hier diesmal von Walter Lauer tat- bzw. schreibkräftig unterstützt wurde. So soll ein neues Spiel im Entstehen sein, daß eine Variante des Strategiespiels SHANGHAI sein soll, aber mit gesplittetem Bildschirm für zwei Spieler, auch ein neues Rollenspiel soll es bald geben, und der bekannte Programmierer Raimund Altmayer hat ein Darthilfsprogramm geschrieben.

Darüber hinaus hat Sascha sein Hint-Hunt-Book nun endgültig fertig, und einige ehemalig kommerzielle Spiele aus den USA, die nun PD sind, werden in den nächsten Ausgaben des PD-Mags erscheinen. Ausserdem sind wieder einige Spiele aus Polen beim PD-World-Versand lieferbar.

ATARI magazin - PD-MAG

Man sieht, es gibt doch immer noch eine Kaskade von Neuigkeiten im XL/XE-Bereich!

Die Rubrik "Intern" bietet wieder ihre Texte der Händleradressen und das Impressum, aber auch "Rat und Tat", wo es diesmal um Tips zu einem Monitor geht, Sascha nach einer Möglichkeit der Verbindung von Amiga und ST fragt und noch ein Plotterprogramm erwähnt wird, das aber erst noch mit dem Plotter 1020 getestet werden muß (das ist zwar interessant, gehört aber eigentlich nicht in diesen Text, sondern wäre bei den Neuigkeiten passender untergebracht).



Im Basic-Kurs stellt Sascha ein Listing zum Erstellen einer Grafik vor, und im Workshop gibt er Tips zur Hardwarepflege, wobei hier die Pflege des Diskettenlaufwerks gemeint ist. Auch die Clubinfos sind wieder mit dabei, hier erzählt er vom Treffen mit Heiko Bornhorst und daß er einen Wettbewerb für die diesjährige Hauptversammlung des ABBUC-Clubs plant.

Der Wettbewerb-Text gibt sich dann etwas bescheidener, denn hier stellt Sascha fest, daß bisher nur ein Bild statt der gewünschten 10 eingetroffen ist und sagt, wenn noch zukünftig Wettbewerbe im PD-Mag stattfinden sollen, daß es dann ruhig noch einige mehr werden könnten. Aber noch ist die Einsendefrist ja auch nicht abgelaufen.

Kommen wir dann zum Hardwaretest. Hier hat Sascha einen Joystick namens Quick Topstar unter die Lupe genommen. Dieser soll sich seinem Ergebnis nach besonders für Ballerspiele eignen. Im Forum kann man dann lesen, was in den 3 Leserbriefen, die bei Sascha in der Zwischenzeit eintroffen sind, steht. Der letzte beschäftigt sich mit dem Plotter-Programm, wobei Sascha hier erfahren haben will, daß der Ausdruck damit angeblich kümmerlich sein soll.



Hier muß ich ihm etwas widersprechen, denn es kommt ganz darauf an, was man damit erstellen will. Für das Ausdrucken von Bildern eignet sich dieser Plotter natürlich wenig, aber wenn es darum geht, schöne Strichgrafiken damit zu erzeugen, geht das sogar sehr gut, wie ich schon selbst durch den Plotter eines Freundes feststellen konnte. Ein Plotter ist eben kein Drucker, und deshalb sollte man bei ihm nicht auch dieselbe Messlatte wie für Drucker anlegen.

Wie angekündigt befindet sich auch das Special über Armin Stürmer und sein Wirken für den ATARI XL/XE im Forum, und hier hat Sascha wirklich einen gelungenen Nachruf auf ihn verfaßt. Daneben gibt es dann noch die Kleinanzeigen, die recht zahlreich vertreten sind und auch mit einer Anzeige von Sascha selbst bereichert werden.

Wie sonst auch wurde wieder reichlich Software durchgetestet. Als kommerzielles Spiel befand sich ADAX aus Polen darunter (ein Hüpf- und Rennspiel, das aber zusätzlich Kampfeinlagen beinhaltet).

Als Megahit stellte sich die Demo A MUSICAN DREAM 4 heraus, und der Megaflop wurde Leserwünschen zufolge durch den Text "PD-News" ersetzt (eigentlich schade, wenn auch die Flops nicht unbedingt zu den wirklich notwendigen Texten gehörten, so waren sie doch oftmals sehr unterhaltsam), wo es um neue Hits aus der PD-Szene gehen soll, und diesmal beschreibt Sascha hier das Spiel GEMDROP, eine Tetris-Variante. Die Oldies liefern das Geschicklichkeitsspiel DECATHLON, also Zehnkampf, ab und die Anwenderecke beschäftigt sich mit dem LDS-Freezer, einem Freezer auf Softwarebasis.

Bei den Top Ten gab es immerhin 5 Einsendungen und 3 Gewinner, und dann bleibt noch der Text "Soft-Hunt" übrig. Sascha läßt hier allerdings verlauten, bis auf die von PPP hätte er noch keine neuen Preislisten erhalten. Deshalb kann er nur sagen, daß es wieder Spiele aus Polen zu verbilligten Preisen gibt.



Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Verlag Werner Rätz

PF 1640 - 75006 Bretten

Um noch etwas mehr bekanntzugeben, schreibt er nochmal etwas über das Hint-Hunt-Book und daß man über die Hardware des AMC gegenwärtig noch nichts sagen kann, da die Weiterführung dieses Verlages noch ungewiß ist.

Die "Tips"-Rubrik stellt einen Ausschnitt aus dem Hint-Hunt-Book vor. Hier kann also jeder mal sehen, wie der Inhalt dieses Buches so ungefähr aussieht. Mit der Rubrik "Outside" kann man dann noch mehr über Nicht-ATARI-Themen lesen. Somit steht im Buchtip eine Vorstellung eines weiteren Buches aus einer Fantasy-Reihe, der Filmtip beschreibt die Filme "Das 5. Element" (Science Fiction) und den neusten James Bond Film (Agenten-Action).

Wer dann den Jaguar/Lynx-Corner anwählt, wird darunter wieder die VCS-Ecke finden, hier hat man also die falsche Überschrift vor sich. Dort stehen jedenfalls ungewöhnliche Neuigkeiten zu lesen, so wollen doch tatsächlich einige Leute die PC-Action-Spiele DOOM und QUAKE auf das VCS umsetzen, dann gibt es noch jemanden, der das VCS-Spiel ADVENTURE auf den XL umgesetzt hat und der auch einen VCS-Emulator für den XL schreiben will.

Sascha hat natürlich nicht vergessen, den restlichen Platz auf den Disketten mit einem Feuerwerk an PD-Software vollzupacken. Als erstes wäre da das Anwenderprogramm PICPRINT, das von Sascha aber falsch beschrieben wurde, denn es handelt sich nicht um ein Ausdruckprogramm für verschiedene Grafikformate, sondern für verschiedene DRUCKER. Ausdrucken kann man damit nur Bilder im Koala- bzw. Maltafelformat.

Es befindet sich auch ein Beispielbild LIFE.PIC mit auf der Diskette, wer es jedoch mal testhalber laden will, wird feststellen, daß es nicht geht. Der Grund liegt einfach darin, daß dieses Programm nur für Disketten einfacher Dichte geschrieben wurde. Bekanntlich werden ja unter DOS 2.5 alle Dateien, die darüber hinausgehen, mit eckigen Klammern gekennzeichnet. Deshalb muß man bei dem Programm in der Zeile 520 von "IF NAME$(2,2)= ..." in "IF NAME$(1,1)= ..." umwandeln, dann klappt es wieder.

Daneben gibt es noch die UNFINISH-DEMO, der erste Teil einer nie fertiggestellten Demo, der mit animierten Zwerg und Vorhang ganz gut gemacht wurde, dann die kleine Demo PIGDEMO, die diagonal fliegende Schweine zeigt, das Spiel KAZOO, einer Q-BERT Variante des Felder-Hüpfspiels, ein weiteres Plattformspiel namens CASTLE EAYOR, das Action-Spiel RESCUE (das den Extender BAS hat, obwohl es ein Assemblerspiel ist), die Demoversion von JOHNNY THE GHOST, das schon einmal erwähnte GEMDROP und THE ORB, ein Action-Spiel, das eine Weltallschlacht darstellen soll, wobei mir aber nicht ganz das Ziel des Spiels verständlich ist, zumal es eine sehr seltsame Steuerung hat.



Fazit: Trotz einiger Schnitzer ist auch dieses PD-Mag wieder eine gelungene Ausgabe, wobei es wegen des Jubiläums noch ein bißchen ausgefeilter hätte ausfallen können. Aber PD-Fans werden sowohl bei den Texten, als auch bei der Software voll auf ihre Kosten kommen, und so kann die hoffentlich noch lange nicht endende PD-Mag Story erfolgreich fortgesetzt werden!

So, anschließend möchte ich noch ein paar Worte an Sascha richten, der erfreulicherweise in der Kommunikationsecke des letzten ATARI-Magazins einen Kommentar zu diesen Tests abgegeben hat. Hallo Sascha! Ich gebe zu, daß ich vielleicht hin und wieder nicht genau darauf geachtet habe, wenn ein Programm unbedingt mit dem Fileloader gestartet werden muß, ich mache ja auch mal Fehler. Dennoch ist es nicht ganz von der Hand zu weisen, daß Du bei den Beschreibungen manchmal wirklich etwas kurzgefaßt bist.

Beispiele dafür finden sich auch in dieser Ausgabe, z.B. bei PICPRINT. Hättest Du das durchgetestet, hätte Dir eigentlich auffallen müssen, daß das Bild LIFE.PIC sich nicht laden läßt. Auch bei THE ORB türmten sich bei mir Rätsel auf, man fliegt und fliegt, trifft vielleicht hin und wieder mal ein Kugelschiff, und fliegt und fliegt, und das wird mit der Zeit etwas eintönig. Vielleicht hättest Du einen Tip geben können, wie man etwas mehr aus diesem Spiel herausholt.

Verstehe die Hinweise auf die Fehler bitte nicht falsch, sie sollen Dein Magazin ja nicht herabsetzen, sondern im Gegenteil darauf hinweisen, was man vielleicht vermeiden oder noch besser machen könnte. Daß Dir bei der Masse der Texte und Programme hin und wieder mal ein Fehler unterläuft ist verständlich, ich kenne diese Probleme ja durch die DISK-LINE auch nur zu gut. Dennoch muß ich als Tester auch auf die negativen Erscheinungen hinweisen, wie Du es bei Deinen Hard- und Softwaretests ebenfalls machst. Was die Intros angeht, verstehe ich das Problem, und hoffe, Du bekommst mal wieder ein taufrisches Neues zugeschickt. Nicht zuletzt deshalb steht Deine Adresse ja auch so deutlich unter meinem letzten Test.

Also dann, bis zur nächsten Ausgabe!

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM 298 12,- DM

SYZYGY 1-2/98

Ein Doppelpack an Disketten bietet Stefan Lausberg seinen Magazin-Lesern diesmal an, und das bekanntlich nicht ohne Grund, denn nachdem es wegen technischer Probleme keine Ausgabe 1/1998 gab, wird dies nun in einer Doppelausgabe nachgeholt. Also kann man sich nun gespannt ansehen, wie das SYZYGY aussieht, wenn es in der größeren Dimension von zwei wie sonst üblich nur einer Diskette vorliegt.

Wer allerdings denkt, nun sind auch zumindest einige Schwächen des SYZYGY's vom Tisch, der irrt sich leider. So stimmt auch diesmal leider der Werbetext im ATARImagazin nicht ganz mit dem eigentlichen Magazin überein, hier schreibt Stefan nämlich, die erste Diskette werde vollständig mit Texten gefüllt sein, davon die zweite Seite gerade mit den Texten aus dem Internet, die bisher wegen ihrer Größe nicht untergebracht werden konnten. Dies ist jedoch nicht der Fall, vielmehr befindet sich auf der zweiten Seite einige Demos, ein Spiel und eine besondere Datei, zu der ich später noch kommen werde.

Auch ein Titelbild bleibt das SYZYGY weiterhin schuldig, wobei selbst ein einfaches in Graphics 2 schon mal ein Anfang gewesen wäre. Aber man muß Stefan zugute halten, daß es durch den Hardwareausfall eben einen Engpaß gab und das SYZYGY ohne diesen möglicherweise schon etwas anders ausgesehen hätte. Es bleibt also für die nächste Ausgabe abzuwarten, ob sich da etwas ändert.

Also nun zum eigentlichen Inhalt des Magazins. Im Vorwort weist Stefan nochmal auf seinen Hardwareausfall hin, über den er in einem noch folgenden Extratext berichtet, dann daß der Schwerpunkt dieser Ausgabe (im Gegensatz zu denen vorher) auf der Software liegt, und daß besonders ein Leser sich mit vielen Texten beteiligt hat. Offenbar hat Stefan hier doch einen recht fleißigen Co-Autor gefunden, der ihm einige Arbeit mit dem Magazin abnehmen kann. Dies schlägt sich dann auch bei den "Credits", den Danksagungen also, nieder, denn dort bedankt er sich nochmal bei eben jedem Leser und noch bei einem anderen, der den Jaguar-Corner beigesteuert hat.

Es folgt dann der Extrabericht zum Hardwareausfall, wo Stefan beschreibt, welche Ursachen bei ihm aufgetreten sind. Hier wird es aber etwas verwirrend: So behauptet er, sein Laufwerk wäre nach 12 Jahren plötzlich ausgefallen, aber im Titelbild-Text gleich darunter, seine Festplatte hätte ihren Geist aufgegeben. Ein Laufwerk und eine Festplatte sind ja doch zwei verschiedene Dinge.

Vielleicht hätte Stefan statt der Festplatte doch ein XL/XE-Laufwerk zum Speichern seiner Texte nehmen sollen, zumindest eine Sicherheitskopie davon wäre ratsam gewesen. Doch möglicherweise hat er durch diesen Vorfall für die Zukunft schon entsprechende Vorkehrungen getroffen.

Im nächsten Text geht es dann um das Thema Titelbild. Hier gibt Stefan bekannt, daß vor dem Hardwareausfall alles eigentlich schon fertig gewesen sei, aber er nun kein Titelbild habe, und deshalb die Grafiker unter den Lesern aufruft, ein Titelbild zu malen. Leider hat er nicht verraten, ob es dafür eine Belohnung gibt, das wäre sicher noch eine zusätzliche Motivation gewesen.

In der sich anschließenden Rubrik "News" empfiehlt Stefan einen Internet-Link, über den er mehr in einem weiteren Extrabericht schreibt, und gedenkt nochmal des kürzlich verstorbenen Armin Stürmers. Der ebenfalls etwas kürzere Text in der Rubrik "Neues aus den News" gibt eine Überraschung bekannt, die wohl unter den ATARI-Enthusiasten einmalig ist:

So war im Internet zu lesen, daß ein ATARI-Fan seinen 600 XL und das Laufwerk XF551 in sein Auto eingebaut haben soll, um so seine Autobeleuchtung zu steuern! Offenbar muß es sich hier wirklich um einen richtigen Freak handeln. Leider war nicht viel mehr darüber zu lesen, wie er die Hardware bei sich eingebaut hat, das wäre sicher auch für viele andere ATARI-Fans mal interessant gewesen mehr darüber zu erfahren.

Mehr gibt es dann in dem Text zu "ATARI 8-Bit goes WWW" zu lesen, denn hier handelt es sich um den Extrabericht zur Linkempfehlung. So ist die Firma Databyte, die sich besonders durch Versandhandel einen Namen gemacht hat, jetzt im Internet vertreten. Und nicht nur das: Privatleute haben dort die Gelegenheit, mit bis zu 1 MB ihre eigene Homepage mit E-Mail-Adresse ins Netz zu stellen, um dort ihre ATARI-Inhalte anzubieten.

Wer also auch im Internet präsent sein und dadurch mit anderen ATARI-Fans in Kontakt kommen will, hat hier eine einmalige und moderne Gelegenheit dazu. Weiterhin empfiehlt Stefan noch einen anderen Link, unter dem es viele Informationen zu den ATARI-Computern gibt, diese allerdings in englischer Sprache. Als Besonderheit kann man sich dort sogar einige Original-Werbespots von ATARI als Video herunterladen.

ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

Die Rubrik "Leserbriefe" hält einen längeren Leserbrief von einem Leser bereit, den Stefan allerdings unbeantwortet läßt. Dann folgt die Beschreibung des Softwareteils, die wegen des größeren Softwareanteils auch entsprechend ausführlicher ist.

Gleich zu Anfang gibt es da aber doch ein Ärgernis: Es handelt sich um die besondere Datei, die den kompletten Text der ATARI 8-Bit-FAQs (also der am häufigsten gestellten Fragen) enthält und die Vendor-List, also die Händlerauflistung - aber in ZIP-Form!!! Stefan schreibt hier, es dürfte wohl kein Problem sein, diese Datei z.B. mit einem Sio2PC auf den PC zu kopieren und dort zu entpacken.

Das ist nun wirklich eine absonderliche Idee. Erstmal kann man doch wirklich nicht verlangen, daß jeder Leser eine Sio2PC-Hardware oder etwas Ähnliches hat, und ohne diese Hardware steht man also im Dunkeln, und dann gibt es für den XL/XE tatsächlich schon einen Packer, nämlich ARC und UNARC (als PD-Software), es wäre also doch viel sinnvoller gewesen, die Textdatei damit zu packen und mit dem Entpacker auf die Diskette dieser Ausgabe zu bringen.

Noch einfacher wäre es gewesen, die ganze 2. Diskettenmagazinseite für diesen Text zur Verfügung zu stellen, dann hätte man nicht nur dem Werbetext im ATARI-Magazin entsprochen, sondern den Lesern auch viel Umstand erspart. In dieser Form dürfte die ZIP-Datei allen denjenigen, die sie nicht auf ihren PC (falls überhaupt vorhanden) konvertieren können, überhaupt nichts nutzen, im Grunde belegt sie also nur unnötig Speicherplatz.

Es gibt dann noch etwas über das Spiel PUZZLEMANIA zu lesen, das ein Puzzle-Spiel für Fortgeschrittene sein soll, den DISK-COMMUNICATOR 3, welcher sich für das im Internet vorkommende Format DCM eignet, die Musikdemos TIME and TOXIC CREAM von der ORNETA-Party in Polen und die OVERMIND-DEMO, welche die 2. Diskette auf beiden Seiten in Anspruch nimmt. Obwohl diese keine besonders neuen Grafikeffekte bietet, hat sie doch zwei Besonderheiten:

Einmal gibt es während der Ladezeit noch animierte Grafik und Musik, und dann ist die Musik teilweise sogar noch besser als die Grafiktricks. Manche Teile der Demo sind auch recht originell, z. B. der "Strichmännchen-Welt" Teil.

Negativ ist nur anzumerken, daß man die Teile nicht vorzeitig verlassen kann, und daß man vorher eine evtl. vorhandene Speedy abschalten muß (und zwar komplett, das heißt, man muß dem Laufwerk mit der Speedy-Systemdiskette sein Original-Betriebssystem wieder zurückgeben, sonst läuft die Demo nicht). Davon abgesehen ist diese Demo aber wirklich das Ansehen und Anhören wert.

Es folgen dann die Rubriken, die etwas außerhalb der 8-Bit-Welt liegen. So beschreibt der "Jaguar-Corner" ein Strategie- und Actionspiel, im neu eingerichteten PC-Corner dreht sich alles um 3D-Karten, der Film-Corner beinhaltet einen Bericht zur Komödie "Ballermann 6" und die Sport-Ecke beschäftigt sich mit einer etwas ausgefallenen Sportart, dem "Truck-Pulling".

Dann gibt es in der Witz-Ecke wieder 2 Witze zu lesen, darunter einen der allseits beliebten über Bill Gates, und in der Vorschau gibt Stefan bekannt, daß nun alles wieder seinen gewohnten Gang geht, die Hardwareprobleme überwunden sind, und vielleicht noch einige Leser mehr sich mit einem Text beteiligen könnten.

Anzumerken ist noch, daß sich die 2. Seite der ersten Diskette nicht booten läßt, es erscheint immer ein BOOT-ERROR. Hier wäre ein NDOS nicht schlecht gewesen. Man sollte die Dateien auf der Seite also von vornherein von einem DOS aus aufrufen.

Fazit: Es läßt sich nicht verleugnen, daß bei dieser Ausgabe der Schwerpunkt tatsächlich auf der Software liegt, wobei die Texte offenbar etwas in den Hintergrund getreten sind. Aber dennoch kann man hier auch dank Stefans Co-Autoren wieder viel Unterhaltsames innerhalb und außerhalb der ATARI 8-Bit-Welt lesen und trotz der Hardwareprobleme macht das Magazin insgesamt einen recht soliden Eindruck.

Bleibt zu hoffen, daß Stefan nun, wo alle Probleme beseitigt sind, voll durchstarten kann und das nächste Magazin dann vielleicht auch endlich ein Titelbild und die eine oder andere tatsächlich umgesetzte Vorankündigung enthält.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 370 9,- DM

Teil 27
Erlang

Programmiersprachen Teil 27

In der heutigen Ausgabe stelle ich Ihnen eine vorwiegend in der Telekommunikationsindustrie eingesetzte Programmiersprache - Erlang - vor, die kostenlos(!) von Ericsson erhältlich ist (http://www.erlang.se/sure/main/download).



Programme für Netzwerke zu schreiben, die eine heterogene Struktur aufweisen, ist gewöhnlich schwierig, aber in Erlang ist dies bereits ein fester Bestanteil der Sprache. In einem Telefonnetzwerk mit lokalen Wechseln ist es möglich n unterschiedliche Computer und n unterschiedliche Standardbetriebssysteme zu haben, die alle den selben Erlang Code zur Kontrolle des Wechels verwenden. Unter einem Wechsel muß man sich einen Computer vorstellen, der Verbindungen im Telefonnetzwerk herstellt. Früher wurde diese Arbeit durch Telefonistinnen erledigt, die Telefonverbindungen von Hand stöpselten.

Eine der Stärken von Erlang ist, daß es auf etablierter, hervoragender Technologie aufbaut, und davon die besten Komponenten vereint und auf einem höheren Level zusammenfügt.

Dabei ist zu beachten, daß Erlang nicht nur eine Programmiersprache ist, sondern ein integriertes Entwicklungswerkzeug mit einer auf einer hohen Ebene angesiedelten Programmiersprache.

Erlang ist besonders zur Entwicklung sehr großer verteilter Systeme geeignet, die unterbrechungsfrei für Jahre in Betrieb sind. Dabei werden insbesondere Echtzeitsysteme unterstützt. Ein Beispiel für ein Echtzeitsystem ist ein Telefonnetzwerk.

Telekommunikationssysteme müssen gewartet und rekonfiguriert werden ohne Gespräche zu unterbrechen. Das System muß ebenso robust sein und unempfindlich gegenüber Hardware- und Softwarefehlern sein. Außerdem muß es viele Aktivitäten gleichzeitig bearbeiten können, wie beispielsweise 1000 Telefonverbindungen zur selben Zeit.

Speziell für diesen Zweck wurde Erlang entworfen. Robuste, fehlertolerante Echtzeitsysteme können damit entwickelt werden. Systeme können ebenso während des Betriebs gewartet werden. Dies wird durch die modulare Softwarestruktur ermöglicht, die es erlaubt Modul für Modul im System zu installieren.

Die traditionelle Sichtweise von Programmiersprachen ist, daß Maschinensprachen als erste Generation und Assemblersprachen als zweite Generation angesehen werden. Diese beiden Programmiersprachengenerationen sind prozessorspezifisch. Die darauf folgenden Sprachen wie Pascal oder C können auf unterschiedlichen Hardwareplattformen eingesetzt werden.

Sprachen der vierten Generation sind bis auf SQL nicht weit verbreitet. Lisp und Prolog sind Sprachen der fünften Generation und sind gekennzeichnet durch kurzen und prägnanten Programmcode. Zu der fünften Generation gehört auch Erlang, das auf geniale Weise die Eleganz von Sprachen der fünften Generation mit der Geschwindigkeit von Sprachen der dritten Generation verbindet.

Somit erlaubt Erlang die Konzentration auf das was ein System leisten soll (Merkmal der 5. Generation), anstelle von beschreiben zu müssen, wie es implementiert wird (1. - 4. Generation), ohne wesentliche Geschwindigkeitsreduzierungen in Kauf nehmen zu müssen.

Wie viele Programmiersprachen, wurde Erlang nach einem berühmten dänischen Mathematiker benannt. Agner Krarup Erlang (1878 - 1929) war ein Pionier im Bereich von statistischen Methoden zur Analyse und Dimensionierung von Telefonnetzwerken. Er schuf die Grundlagen der modernen Kapazitäts- und Warteschlangentheorie in der Telekommunikation.

Die Entwicklung von Erlang begann an dem Computer Science Laboratory in Ellemtel (Schweden) in den 80er Jahren. 1990 wurde die Sprache einem internationalen Publikum auf einer Messe in Stockholm vorgestellt. 1993 war die Entwicklung der Sprache soweit vorangeschritten, daß es als Produkt auf dem Markt erhältlich war.

Heute existieren mehr als 100 Erlang Installationen weltweit, wobei hauptsächlich Ericsson und Telia, aber auch Universitäten, die Sprache einsetzen.

Hier nun ein paar Beispiele in Erlang:

1) Das erste Programm berechnet die Fakultät einer Zahl.

```
-module(math1).

-export([factorial/1]).

factorial(0) -> 1;

factorial(N) -> N * factorial(N-1).
```

2) Das zweite Programm berechnet das Quadrat einer Zahl.

```
-module(math2).

-export([double/1]).

double(X) -> times(X, 2).

times(X, N) -> X * N.
```

3) Das dritte Beispiel zeigt wie eine Auswahl durch Musterübereinstimmung in Erlang realisiert wird.

```
-module(math3).

-export([area/1]).

area({square, Side}) -> Side * Side;

area({rectangle, X, Y}) -> X * Y;
```

area({circle, Radius}) -> 3.14159 * Radius * Radius;

area({triangle, A, B, C}) -> S = (A + B + C)/2, math:sqrt(S*(S-A)*(S-B)*(S-C)).

Der Aufruf "math3:area({triangle, 3, 4, 5})" liefet das Ergebnis 6 zurück. "math3:area({square, 5})" ergibt 25.

4) Das vierte Beispiel zeigt eine andere Anwendung, die Musterübereinstimmung verwendet.

Bekanntlich existieren unterschiedliche Temperaturmaßsysteme. Das folgende Programm übersetzt von einem Maßsystem ins andere.

-module(temp).

-export([convert/2]).

convert({fahrenheit, Temp}, celsius) -> {celsius, 5 * (Temp - 32) / 9};

convert({celsius, Temp}, fahrenheit) -> {farenheit, 32 + Temp * 9 / 5};

convert({reaumur, Temp}, celsius) -> {celsius, 10 * Temp / 8};

convert({celsius, Temp}, reaumur) -> {reaumur, 8 * Temp / 10};

convert({X, _}, Y) -> {cannot,convert,X,to,Y}.

Hier einige Beispielergebnisse:

> temp:convert({fahrenheit, 98.6}, celsius). {celsius,37.0000}

> temp:convert({reaumur, 80}, celsius). {celsius,100.000}

> temp:convert({reaumur, 80}, fahrenheit). {cannot,convert,reaumur,to,fahrenheit}

Die obengenannten Beipiele zeigen die leichte Verständlichkeit von Erlang.

Rainer Hansen

Hallo Abenteurer !

Ich nutze die Zeit, um mal wieder einen Leserbrief zu verfassen:

Sieh' an: 50. Diskline, 5-jähriges PD-MAG und wir könenn schon auf die 5. Ausgabe der Adventure-Corner zurückblicken.

Danke an alle, die mich mit Ihren Anmerkungen dazu ermunterten, wieder in die Tasten zu hauen und alles noch besser zu machen.

Das schönste Kompliment war: 'Normalerweise spiele ich keine TEXT-Adventures, aber das 'Land des Schreckens' kann einen schon am Bildschirm fesseln!' - TOLL, DANKE!

Und die Bewertung im PD-MAG ging runter wie Öl.

ACHTUNG: In dieser Ausgabe erhaltet Ihr mit der DISKLINE 52 die UPDATES zu "Im Land des Schreckens...!" - siehe auch AM 1/98!

Weiterhin könnt Ihr mich nun auch per E-mail erreichen, wenn ihr das ein oder andere zur Adventure-Corner wissen wollt oder einfach nur Eure Meinung dazu oder zum Spiel I.L.d.S.1 mitteilen möchtet - ich freue mich auf alle !

E-Mail: Michael_Berg@gmx.de oder Michael_Berg@gmx.net

Bei der Gelegenheit möchte ich noch eine Bemerkung machen: Wie ich



einmal mitteilte, wollte ich mein Adventure als GRAFIK-Version überarbeiten - und Armin Stürmer war so nett und wollte die Bilder zeichnen! Er hatte auch schon damit begonnen - leider ist er durch seinen vorzeitigen Tod nicht damit fertig geworden - und leider sind die Bilder auch nicht mehr auffindbar!

Zu meinem Bedauern lernte ich Armin Stürmer nie selbst kennen. Und meinen Dank an ihn hätte ich nur durch Veröffentlichung seiner Bilder verwirklichen können. So bleibt nur, das zu erwähnen, was er für mich investiert hat: Einen Teil seiner ohnehin kostbaren Zeit - die Zeit, die keiner mehr von uns hat - obwohl wir uns um vorzeitigen Tod keine Gedanken machen müssen. Und er, der um seine befristete Zeit wußte - gab sie einfach - weil er sie sich einfach nahm.

Ob es je eine Grafik-Version geben wird, kann ich also zu diesem Zeitpunkt nicht versprechen.

Ich wünsche allen ATARIanern vor allem Gesundheit und die Muse mehr Zeit zu haben.

Michael Berg

Adventure-Corner

Herzlich Willkommen zum 5. Teil

Ich hoffe, Ihr habt Ostern gut überstanden - und nur Schokoladenhasen geschlachtet...

III. PARSER - Praxis

Wie angedroht - heute die Umsetzung in Atari-Basic...

Die Programmteile sind auf der Diskline 52! (Weiteres im Leserbrief von mir...)

1. Wir haben in der letzten Ausgabe festgestellt, daß unser Parser aus 3 wesentlichen Teilen besteht, die wir im folgenden praktisch umsetzen wollen. Zuvor jedoch die Grundlage des Verständnisses:

2. Der Wortschatz

Wir laden unser (bekanntes) Hilfsprogramm von der Diskline ein: --> LOAD"D:WORTSCHA.BAS" Dieses legt den kompletten Wortschatz 2.1 Verben und 2.2 Substantive auf Diskette ab. (mit >RUN starten!) Zeilen bewirken:

0 linker Rand auf 0, Hinweis!

10 DIMensioniert V$ auf 22*10=220 Zeichen und O$ wie in 1/98 besprochen

20 öffnet Kanal(1) zum schreiben(8) in die Datei "WS.DAT"

30 REM, Es folgen die Verben:

31 V$="GEHEN UNTERSUCHE NEHMEN "

32-33 V$(LEN)V$)+1)="..." die restlichen Verben

45 schreibt alle Verben auf Disk und druckt diese zur Kontrolle am Bildschirm aus.

60 Es folgen die beweglichen Handlungsobjekte in der Form:

61 O$="FEUER HOLZ "

62-64 O$(LEN(O$)+1)="..." die restlichen Objekte...

70 Anschließend die unbeweglichen Handlungsobjekte

71-75 O$(LEN(O$)+1)="KUTSCHE.....

88 schreibt alle Objekte auf Disk

89 Druckt alle Objekte zur Kontrolle am Bildschirm aus

100 Kanal(1) schliessen: ProgrammENDe

Unterprogramm

999 Warten auf Taste

1000 Rücksprung aus Unterroutine

Jetzt erweitern wir unser (aktuelles) Hauptprogramm um die erforderlichen Startdaten:(DL 52 einlegen) --> LOAD"D:HP2.BAS"

Dieses enthält alle bisher besprochenen Teilprogramme!

Wir aktualisieren die Zeilen 0 - 2 --> E."D:STARTDAT.LST" - LIST 0,2

0 DIMensioniert neben G$,O$,R$,H$ und X$,Z$ noch V$(220) für unsere Verben

1 öffnet "WS.DAT" und liest daraus die Verben(V$) und Substantive (O$).

2 Bildschirmrand auf 0, öffne "0.DAT" und Einladen der Startdaten G$,R$,H$

Die Voraussetzungen für den Parser sind nun gegeben: Man kann eine Eingabe tätigen und das Programm kennt diverse Wörter, die es mit den eingegebenen vergleichen kann!

3.1 Die Wortzerlegung

Gehen wir von der Eingabe "UNTERSUCHE KUTSCHE" aus. In der Phase 1 muß unser Programm die Anweisung in einzelne Wörter zerlegen:

Wort 1: UNTERSUCHE

Wort 2: KUTSCHE

Diese Aufgabe übernimmt -->E."D-:WORTZERL.LST" - LIST 110,119

Zeilen:

110 überprüft unnütze Leerstellen

111 Wir suchen Leerzeichen zwischen den Wörtern, letztes Wort im String erreicht? ja - gehe 114

112 X$ erhält das Wort vor dem Leerzeichen, ist das Satzende erreicht? ja - gehe 114

113 Z$ erhält den Rest des eingegebenen Satzes: Wir prüfen, ob danach nur noch Leerstellen folgen wenn ja, ist Satzende erreicht!

114 Wir prüfen, ob eine 1-Buchstaben-Richtungsanweisung eingegeben wurde - wenn ja -gehe 260: "Bewegungen"

115 Wir prüfen, ob ein Wort ohne Selbstlaut(A,E,I,O,U) vorliegt, prüfe, ob das Ende der Eingabe erreicht ist- wenn ja - gehe 119

116 War das letzte Wort ohne Vokal und somit Unsinn? ja - nächstes Wort in Zeile 110 suchen!

118 gehe zum Wortvergleich (3.2 ab Zeile 120), Satzende erreicht? wenn ja - gehe 110 119 Zähler für Satzende auf 0, gehe Wortsteuerung! - Zeile 150

3.2 Der Wortvergleich

Nach Aufruf durch Zeile 118 wird nun in der Phase 2 jedes Wort mit JEDEM Wort unseres Wortschatzes-(V$,O$) verglichen. Das erledigt für uns: -->E."D:WORTVERG.LST" - LIST 120,149

Zeilen:

120 REM vorerst frei

124 ist Verb(V1) schon gefunden? ja - gehe 128 und Suche Substantiv (O1)

125 X erhält die Wortlänge des zu vergleichenden Wortes (X$) der Spieler- Eingabe. Ist dieses>10 Zeichen, wird es auf 10 festgelegt (unsere Verben sind max. 10 Zeichen lang!)

126 Wir durchsuchen den Verben-String Wort für Wort, Buchstabe für Buchstabe und vergleichen mit X$, Y dient als Zählvariable für das gerade zu suchende Verb. Ist das Stringende erreicht und kein Wort gefunden? - Das Wort war KEIN Verb -gehe 128

127 das gefundene Verb wird unter V1 mit der Verbnummer (Zählvariable Y) gespeichert.



128 ist Substantiv(O1) schon gefunden? ja - gehe 148=Ende Wortvergleich.

129 X erhält die Wortlänge des zu vergleichenden Wortes (X$) der Spieler-Eingabe. Ist dieses>13 Zeichen, wird es auf 13 festgelegt (unsere Objekte sind max. 13 Zeichen lang!)

130 Wir durchsuchen den Objekte-String Wort für Wort, Buchstabe für Buchstabe und vergleichen mit X$, Y dient als Zählvariable für das gerade zu suchende Substantiv . Ist das Stringende erreicht und kein Wort gefunden? - Das Wort war KEIN Substantiv/Handlungsobjekt - gehe 148

131 das gefundene Objekt wird unter O1 mit der Objektnummer (Zählvariable Y) gespeichert.

132 REM vorerst frei

148 Ausgabe X$ bringt so nichts, d.h. Wort ist nicht vorgesehen! - X$ löschen - gehe zurück zu 118

4. Die Auswertung

Wir kennen nun die Worte, die der Spieler benutzte, um etwas zu bewirken - und wir haben herausgefunden, WAS genau er bewirken wollte UND überprüfen nun, ob wir ihn diese Handlung durchführen lassen wollen...

4.1 Die Wortsteuerung

Zunächst prüfen wir allgemeine Sachverhalte, die vorliegen müssen, um eine Handlung auszuführen und steuern in einer Vor-Routine die weitere Wortbehandlung...

--> E."D:WORTSTEU.LST" - LIST 150,175

Zeilen

150 Wir übergeben der Variable A den aktuellen Ort, an dem der Spieler sich gerade befindet. Außerdem fragen wir: ist das eingegebene Verb(V1) > 1 und somit nicht der Befehl "Gehe" - dann überspringe die folgenden Zeilen und gehe 159

151 Wir prüfen, ob die Kutsche (O1=21) oder die Tuer (O1=30) betreten werden soll und ob der SPieler in deren Nähe ist (A<[Raum] 4) - wenn ja kann der Spieler die Kutsche betreten (X$="B")

152 Soll der Kutschbock bestiegen werden (O1=22) und ist der Spieler in dessen nähe (A<[Raum] 4)? Ja: X$="H"

153 Ist die Hütte(O1=24) oder deren Tür(O1=30) unser Ziel und der Spieler dort (A=[Raum] 9)? Ja: X$="B"

154 Soll in die Grube geklettert werden (O1=37)? und ist der Spieler vor derselben (A=[Raum] 5)? Ja X$="R" --> Achtung: im Programm steht 36! / bitte auf 37 ändern!

155 Wir wollen aus der Kutsche, die Kreuzung betreten - Ist O1=38 und A<3? Ja: X$="V"--> Achtung: im Programm steht 37! / auf 38 ändern!

158 Wir prüfen, ob das Verb GEHEN war (v1=1) / wenn ja - springe Zeile 260 'Bewegungen'

159 REM vorerst frei

160 Wurde weder Verb - noch Objekt eingegeben -Mitteilung, Sprung zu 179

163 Wurde kein Objekt eingegeben - Mitteilung, Sprung zu 179

170 Wir geben der Variable Z den aktuellen Zustand/die aktuelle Lage des eingegebenen Gegenstandes, um diesen einfacher abfragen zu können.

171 Wir drucken zur Kontrolle das Objekt aus! / Wenn das Verb (V1) nicht 'Untersuche' war, springen wir in die Auswertungsroutine des betreffenden Verbes (GOSUB V1*25) / Wenn abgearbeitet, springe zu 179

Wir wissen nun, daß wir etwas UNTERSUCHEN wollen (V1=2):

172 Wir prüfen, falls es sich bei dem eingegebenen um ein BEWEGLICHES Handlungsobjekt handelt (O1>4 und O1<21) den Zustand (Z) des Objektes(O1) Ist dieses nicht im Inventar des Spielers (Z>-1) oder nicht im gleichen Raum (Z<>A) dann Mitteilung, daß das Objekt HIER nicht zu finden ist...

173 Wir springen zur Auswertungs-Routine 'UNTERSUCHE' ab Zeile 300

179 Nach Rückkehr aus den Auswertungsroutinen setzen wir V1 und O1 auf 0 und springen zur Neueingabe in Zeile 14

4.2 Wortauswertung

Ab Zeile 300 erfolgt die Abhandlung unserer einzelnen Verben(=22 Stück).

--> E."D:WORTAUSW.LST" - LIST 300,1049

Diese Zeilen werden direkt von unserer Wortsteuerungsroutine angsprungen - die Verben 3-22 von der Zeile 171, das Verb 2 aus Zeile 173. Das Verb 1 (Gehen) benötigt keine neue Routine! Wir nutzen die "Bewegungs-Routine" ab Zeile 260, die wir ja auch für unsere Richtungskürzel (N,S,O,W-,H,R,B,V) nutzen!

Momentan gibt das Programm nur das gefundene Verb(V1) und das Substantiv (O1) am Bildschirm aus.

Das aktuelle Hauptprogramm speichern wir mit -->SAVE"D:HP3.BAS" auf der Rückseite der I.L.d.S.-Disk.

Fassen wir mal zusammen: Unser Programm kann nun Eingaben in einzelne Wörter zerlegen, miteinander vergleichen, und aufgrund der gefundenen Verben die Auswertungsroutinen ansteuern. Diese werden wir für jedes Verb im Einzelnen beim nächsten Mal betrachten.

Bis dahin - bleibt gesund!

Michael Berg

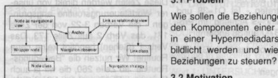
Leitfaden Teil 28 - ATARI magazin

Leitfaden XXVIII

Entwurfsmuster für Hypermedia

1. Vorwort

Der Hypermediabereich ist aufgrund der zahlreichen neuen Möglichkeiten in Verbindung mit dem Internet in aller Munde. Meistens nutzen Hypermediasysteme die Möglichkeiten dieser Technik nicht richtig aus oder sind schwer zu warten. Eine Gruppe von argentinnischen Forschern hat eine Reihe von Entwurfsmustern entwickelt, um diesem Mißstand abzuhelfen.



2. Node as a navigational view

2.1 Problem

Wie können die Navigationsmöglichkeiten zu den Komponenten einer objektorientierten Anwendung hinzugefügt werden?

2.2 Motivation

· Eine bestehende Anwendung soll um Hypermediafähigkeiten erweitert werden.

· Das ursprüngliche Verhalten der Anwendung soll bewahrt werden und Hypermedia stellt eine zusätzliche Möglichkeit dar.

· Die Veränderung der bestehenden grafischen Benutzeroberfläche ist nicht möglich oder nicht erwünscht.

· Es ist kompliziert dynamische Verweise der bestehenden Anwendung hinzuzufügen.

2.3 Lösung

Definition einer Navigationsschicht zwischen dem Anwendungskern und der grafischen Benutzeroberfläche. Es werden Objektbeobachter, sogenannte Nodes, erzeugt. Das Navigationsverhalten wird in diesen Nodes implementiert. Dann wird die Benutzerschnittstelle der Nodes definiert, so daß sie beim Eintreten bestimmter Ereignisse aktiviert werden.

Diese Lösung impliziert, daß Hypermedianodes als abhängig von einem Objekt oder einer Objektgruppe definiert werden. Durch die lose Kopplung wird die Hypertextfunktionalität vom Anwendungskern und der Benutzerschnittstelle getrennt.

3 Link as a relationship view

3.1 Problem

Wie sollen die Beziehungen zwischen den Komponenten einer Anwendung in einer Hypermediadarstellung verbildlicht werden und wie sind diese Beziehungen zu steuern?

3.2 Motivation

· Die Bedeutung von Beziehungen in der Anwendung soll erhalten bleiben.

· Anwendungsobjekte sollen nicht mit Navigationsaktionen belastet werden.

· Die Beziehungen zwischen den Objekten soll unabhängig von den Objekten gespeichert werden.

3.3 Lösung

Definition von Links, die Beziehungen zwischen Objekten darstellen. Links sollen verantwortlich für den Navigationsprozeß sein. Das Ziel eines Links soll dynamisch bestimmt werden. Dies erfolgt mittels einer Befragung der Objekte, die in die Beziehung verwickelt sind, und der Bestimmung des Nodes, welches das Zielobjekt darstellt.

4 Anchor

4.1 Problem:

Wie aktiviere man Links innerhalb eines Nodes?

4.2 Motivation

· Es müssen Mechanismen in der Schnittstelle eines Nodes existieren, die Links in Nodes aktivieren.

· Die Beziehung, die ein bestimmter Link erfaßt, kann vom gesamten Node zu einem Zielnode sein.

· Die Beziehung, die ein Link erfaßt, kann ebenso nur von einem Aspekt des Nodes zu einem Zielnode verweisen.



1 E	2 C	3 B	4 N	5 P
6 V	7 H	8 S	9 R	10 U
11 J	12 G	13 T	14 A	15 Z
16 K	17 W	18 M	19 M	20 O
21 F	22 I	23 D	24	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

Leitfaden Teil 28 - ATARI magazin

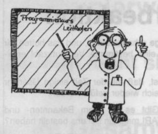
· Die Beziehung kann aber auch global für eine Anwendung gelten, d.h. von jedem Node, der ein Konzept beschreibt, zu einem fixen Zielnode.

· Wenn Linkmarken nicht in den Daten enthalten sind, dann muß Ihre Position innerhalb eines Aspekts berrechnet werden.

4.3 Lösung

Definiere einen Anchor als die Darstellung für einen Link innerhalb eines Nodes und mache diesen Verantwortlich für die Linkaktivierung. Der Anchor dient als Bindeglied zwischen Linkmarke und Link, so daß der Link unabhängig von seiner Aktivierung ist.

Rainer Hansen



Nicht vergessen !!!

Verlängerung 1998

Termin

28. Juli 1998

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Verlag Werner Rätz

PF 1640 - 75015 Bretten

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem ``kleinen" und ``großen" Atari.

Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer.

Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene ``Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln.

Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-

Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 DM 24,90

Überblick - neue Produkte

PD-MAG Nr. 3/98	Best.-Nr. PDM 398	DM 12,-
SYZYGY 3/98	Best.-Nr. AT 374	DM 9,-

Achtung: Bitte beachten Sie zum PD-MAG + SYZYGY die letzte Seite !!!

Diskline 52	Best.-Nr. AT 373	DM 10,-
WASEO Practoscope	Best.-Nr. AT 356	DM 19,80

Preissenkung - Preissenkung

Coleco-Zehnertastatur	Best.-Nr. AT 361	DM 13,00
Fire Stone	Best.-Nr. ATM 63	DM 9,90
Cyborg	Best.-Nr. ATM 64	DM 14,90
Starball	Best.-Nr. ATM 65	DM 14,90
Wloczykij	Best.-Nr. ATM 66	DM 14,90
Vicky	Best.-Nr. ATM 67	DM 14,90
Rockman	Best.-Nr. ATM 68	DM 14,90

Beachten Sie auch die Seiten

2 und 40

ATARI magazin - Informationen - ATARI magazin

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht vollständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87 O 3/88 O 8/88 O 4/89 O 8/89
O 4/87 O 4/88 O 10/88 O 5/89 O 9-10/89
O 5/87 O 5/88 O 12/88 O 6/89 O 11-12/89
O 6/87 O 6/88 O 1/89 O 7/89
O 1/88 O 7/88 O 3/89

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name Straße

PLZ/ORT

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 4/98 erscheint im August

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter: Rainer Hansen, Markus Römer, Harald Schönfeld, Thorsten Helbing, Kay Hallies, Florian Baumann, Markus Rösner, Frederik Holst, Lothar Reichardt, Daniel Pralle, Stefan Heim, Sascha Röber, Stefan Lausberg, Falk Büttner, Michael Berg, Raimund Altmayer

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Breitenbachweg 6, 75015 Bretten
Postfach 1640, 75006 Bretten
Tel.: 07252/4827
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
eMail: Raetz.SM@t-online.de

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:



magazin

Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!

SYZYGY

Das interessante Diskettenmagazin



Jede Ausgabe ist ein Knüller !

Das PD MAGazin und SYZYGY darf in keiner Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere untenstehenden Angebote !!!

Der Einzelpreis für das PD-MAGazin beträgt DM 12,-

Der Einzelpreis für das SYZYGY beträgt DM 9,-

PD-MAGazin 1-6/97

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1997 zum absoluten **Kennenlernpreis** von **nur DM 40,-.**

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.

Best.-Nr. PDM 1-6/97 DM 40,-

SYZYGY 1-6/97

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1997 zum absoluten **Kennenlernpreis** von **nur DM 30,-.**

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.

Best.-Nr. Syzygy 1-6/97 DM 30,-

PD-MAG Abo 1998

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1998. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/98, 2/98 und 3/98 für

nur DM 25,-

Best.-Nr. PDM 123/98 DM 25,-

SYZYGY Abo 1998

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1998. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/98, 2/98 und 3/98 für

nur DM 18,-

Best.-Nr. Syzygy 123/98 DM 18,-

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058